

セガサターン新タイトル続出! さらに大增ページ

平成2年6月16日第三種郵便物認可

1995年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻10号通巻130号

SOFT
BANK

SEGA SATURN

©セガ・エンタープライゼス

SEGA セガサターンマガジン

SATURN

MAGAZINE

NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE

540 YEN

特集

秋の夜長は都市づくりに励め

建てる!にはまる シミュレーション

サターン版シムシティ2000を徹底紹介、そして
ザ・タワーとテーマパークの全貌を速報!

10月号
OCTOBER
1995

特別企画

最新! サターンの周辺機器事情
アナログミッションスティック他最新情報満載!!

AM2研
描き下ろし!

バーチャファイター2
宝魔ハンターライム Perfect Collection

バーチャファイター2 最新スクープ写真満載!

特報!
セガラリー! チャンピオンシップ
ストリートファイターZERO
X-MEN
ダークセイバー
ドラゴンフォース
闘神伝S
スーパリアル麻雀グラフィティ
結婚! Marriage
フアラドゥーン
バーチャレーシングサターン

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

ストリートファイター リアルバトル オンフィルム
熱血親子
卒業II ネオ・ジェネレーション
魔法騎士レイアース

セガサターン最新ソフト満載!

出たな ツインビーヤッホー!
ガーディアンヒーローズ
ワールド アドバンスド大戦略
真・女神転生 デビルサマナー
QUOVADIS
宝魔ハンターライム
メタルファイター♥MIKU
信長の野望・天翔記
FEDA
ブルー・シカゴ・ブルース

ここは、3大ロープレ

Riglord saga

リグロード サーガ

ロープレ初の4段階視点変更や、360°視点システムの採用など、リグロード サーガはビジュアルショックでプレイヤーを魅了する。この立体バトルの世界感が、CG効果をフル活用した攻撃アニメーションやポリゴンで完全立体化された地形と融合されて、まさに目を見張るタクティカルロープレを造り上げている。ゲーム全体に流れる独特のテイストも、クセになること必至だ。

5,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
©MICRO CABIN CORP. 1995



SHINING WISDOM

シャイニング・ウィズダム

CGレンダリングのキャラのリアルな反応が、ゲームとプレイヤーをひとつにする。シャイニング・ウィズダムでは、そんな、かけがえのない瞬間が味わえる。MP(マジックポイント)のゲージがないことで、コントロールパッドの連打ができ、キャラのスピードを5段階にチェンジしたり魔法攻撃の威力の強化が可能になったサタンの持つ底ちからを感じさせる、これは見上げたアクションロープレだ。

5,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

が君臨する惑星。

SEGA SATURN



毎週月曜日
PM 7:30~8:30
YTV/NTV系列
29局 ネット放映中!



TVシリーズのスタッフ描き下ろしのオリジナルアニメとストーリー。レイアースファンもサターンファンも楽しめるよう、分かりやすいシステムと難易度を目指した親切設計だ。美少女たちにふさわしい、サターンならではの美しいグラフィックスをふんだんに盛り込んで、アクション・ロープレにフレッシュな魅力をプラス。セーブ時にキャラが絵日記を描いてくれる、チャームな機能にとりこになるぞ。

4,800円 好評発売中

©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS
©SEGA ENTERPRISES, LTD 1995

すごいソフトはセガサターンから



好評発売中
SEGA SATURN

●表示価格は消費税別。メーカー希望小売価格です。

SEGA™

アーケードのムーブメントが、 今、セガサターンに舞い降りる。



今、話題になっているアーケードゲームの興奮を
そのまま自分のセガサターンで続けることができる、それがST-V。
そして、家で特訓した成果をそのまま
アーケードで披露できるのも、ST-Vならではの。
アーケードの生の感動を、
君のセガサターンにつなげるのは、セガのST-Vだけ。

乗り遅れたら、追いつけない。ST-Vは続々登場。



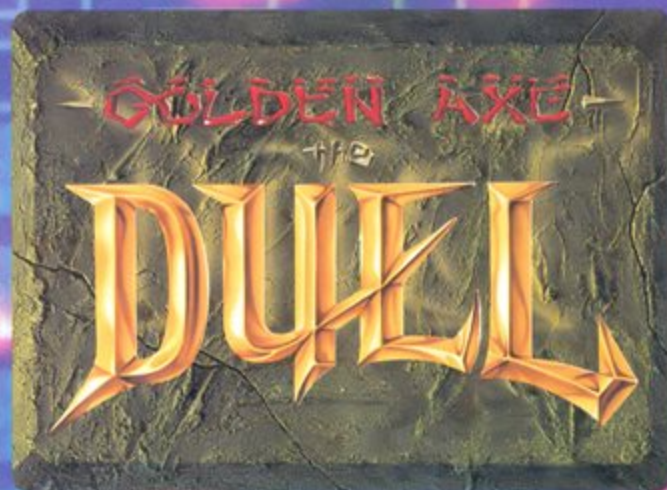
もはや理屈抜き、遊んでわかる、ひと味違うプレイ感覚。
次々落ちるエサブロックを動物キャラに食べさせて、さあ攻撃。
1P VS CPU、1P VS 2P、乱入モードと、
3種類のプレイモードで、きみもゲームに食いつこう！
これは痛快・対戦パズルゲームだ！
価格未定 11月発売予定





「GOLDEN AXE デス・アダーの復讐」の惨劇からようやく立ち直った人々に、またもや暗黒軍団の魔の手が伸びる！
今、10人の強者が聖なるゴールデン・アックスを求め、運命を共にする時がきた。アーケードにはないセガサターンならではのオプション機能搭載、そしてCDだから可能なリアルなBGMなど、単なるアクションゲームの枠を超えた、大胆かつファンタジックな格闘アクション。バーチャスティック対応で、アーケードの臨場感から、もう一歩も動けない！

5,800円 9月29日発売予定 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



セガサターン
バーチャスティック
¥4,800(別売)

ゴールデンアックス ザ・デュエル



水滸
演武

あの「水滸伝」の豪傑たちが繰り広げる、本場の武術の熱い闘いが、いまここに！ アーケード版の完全移植はもちろん、セガサターンならではのオプション機能も搭載。武器耐久ゲージや一発逆転の肉弾戦に圧倒されるぞ！

5,800円 好評発売中



すごいソフトはセガサターンから



SEGA SATURN

●表示価格は消費税別です。メーカー希望小売価格です。

SEGA™

市長のみなさん、支持率80%を超えられますか。

SIM CITY 2000

シムシティ 2000

9月29日発売予定

5,800円

©1995 MAXIS, INC., All Rights Reserved.

THE
ULTIMATE
CITY
SIMULATOR



都市開発型シミュレーションのグレードアップ・バージョン。『シムシティ2000』、セガサターン版ソフトに新登場。

世界中を席巻した都市開発型シミュレーション・ゲーム「シムシティ」が、「シムシティ2000」に進化して、セガサターン版ソフトに完全移植。セガサターンならではの時代に応じて3段階に進化していく都市グラフィックの、なつかしい街並みや現代都市、そして未来建築の成長する様を体験。さらに、ゲームを多角的に演出する新機能、大人の頭脳を悩ませ、刺激して、100%満足させてくれる、完全無欠のおもしろさ。これは、本当の市長より大変かもしれない。



WORLD ADVANCED

大戦略

鋼鉄の戦風



MD&PCで人気の大戦略が
セガサターンにいいよ登場!



ワールドアドバンスド 大戦略 ～鋼鉄の戦風～

9月22日発売予定 7,800円 歴史シミュレーション

舞台は、第2次世界大戦。プレイヤーは日・独・米いずれかの国の司令官となり、陸・海・空のいくつもの兵器を有効に使用し勝利への戦略を練らなければならない。セガサターンの32ビット高性能CPUにより超高度かつ複雑なゲーム性を支える驚異の思考ルーチンが可能。3Dポリゴンによるリアルな画面。第2次世界大戦をモチーフにした歴史シミュレーション。

ORIGINAL GAME © SYSTEM SOFT 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1995



ウイングアームズ

～華麗なる撃墜王～

9月29日発売予定 5,800円

シューティング
ミッションスティック対応

リアルなグラフィックによる空中バトルだ!

第2次世界大戦後、混乱に乗じて世界征服を目論む謎の勢力「アヴァロン」。連合国軍の精鋭パイロット7人の手で撃墜せよ。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



これがあれば
ウイングアームズ
も楽しさ
増倍!

セガサターン
ミッションスティック

9月29日発売予定 (同時発売)

- きめこまかな動きもラクラク、3軸アナログコントローラー。
- スティックユニットは左右に着脱可能。しかも連射機能付。

7,800円

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
好評発売中



COMIX ZONE

コミックスゾーン

ブッ飛びアメコミ・アクション登場!!

漫画家のターナーは彼の描いている「コミックスゾーン」という漫画で一躍有名になろうとしていた。そんなある日、締切に追われ夜遅くまで仕事をつづけていると突然、ターナーの創り出した世界「コミックスゾーン」の悪党モータスが現実に蘇り、彼を「コミックスゾーン」の世界へ引きずり込んでしまった! はたして、彼は現実の世界へ戻ることができるのか!?

画面の中にアメリカンコミックスの世界を再現!! コマからコマへとキャラクターを操るユニークなシステムを採用。多彩なアクションとアメリカンコミックスならではのダイナミックな演出が魅力のニュータイプアクションゲームです。

メガドライブソフト **新発売 7,800円 (アクションゲーム)**

©SEGA ALL Rights Reserved.





二次元でも三次元でもない、
新しい世界を見せてあげよう。



メガ-CDソフト

ファレンハイト 好評発売中 6,800円 (アドベンチャー)
実写取り込みによる炎の中から、人命を救助するインタラクティブ
アドベンチャーゲーム遂に登場!!

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



メガドライブソフト

ジ・ウーズ

9月22日発売予定 5,800円 (アクション)
単純で明快、そして心地よいウーズの
「ぶるぶる」感がプレイヤーの心を捉えて
離さない。

©SEGA ALL Rights Reserved.



メガドライブソフト

プロストライカー

～ファイナルステージ～

好評発売中 7,800円 (スポーツ)
FW.MF.DFに設定した組み合わせで効
果が変わる。プレイヤーはある特定の
選手になることが可能。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



16BITから32BITに広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター

SUPER 32X

スーパー32X
好評発売中 16,800円

MEGA-CD 2

好評発売中 29,800円

●メガ-CD2のシステムには、別売の
メガドライブ2かメガドライブが必要です。

MEGA DRIVE 2
好評発売中

●スーパー32Xソフトを
お楽しみいただくには、
別売のメガドライブ2ま
たはメガドライブが必要
です。

●商品写真はスーパー
32Xと、別売のメガ
ドライブ2・メガ-CD2
を合体したものです。



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

マジックナイト
魔法騎士©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS
©SEGA ENTERPRISES LTD 1996

異世界「セフィーロ」に召喚されし
マジックナイト
魔法騎士たちの戦いが始まる!!



イラスト/CLAMP



毎週月曜日PM7:30~8:00
YTV/NTV系列29局ネット
放映中!!

光は、海と風のふたりと出会った瞬間閃光を受けた。そして3人は異世界「セフィーロ」に召喚されてしまった。そのセフィーロでは「柱」である「エメロード姫」が幽閉されるという危機が訪れていたのだ。姫を救出するため、3人の果てしない冒険が始まった...

目を見張るほどに美しいグラフィックス。TVシリーズのスタッフによるオリジナルアニメとストーリー。セーブ時にキャラが絵日記を描くという魅力の機能。などなど...そのすべてがサターンファンとレイアースファンの為に贈られた。

好評発売中 4,800円 ロープレ



●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



企画 (社)日本将棋連盟

将棋まつり

将棋ソフトの
決定版!

本将棋+プロ棋士の名局10000局収録

「将棋まつり」は従来の将棋対局モードのほかに、
将棋ファン待望の機能が盛りだくさんの本格ソフト。
(社)日本将棋連盟がみずから企画し、専門棋士が制作したデータが満載!

SEGA SATURN™

平成7年9月15日発売

価格 9,200円(税別)

10000局の名局を収録!

名局鑑賞モードには、10000局の名局を収録。プロ棋士の過去の名局をじっくり鑑賞することができます。



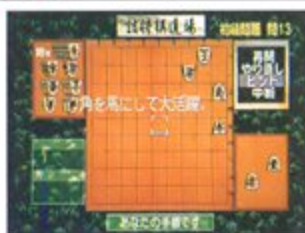
棋士名や年度など、いろいろな項目からお望みの名局を探ることができます。検索時間は、暇時でお待たせしません。



初手から最終手まで、一手ずつ動かして研究。一手前に戻すことも可能です。

詰将棋400題収録!

詰将棋道場では初級～上級、古典の4段階にわかれた400題の詰将棋問題が収録されています。



対局

3段階の強さのコンピュータと将棋対局ができます。もちろん、手合い、駒落設定も思いのまま。コンピュータの思考ルーチンは森田和郎氏が開発しています。



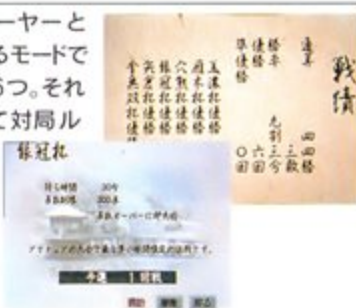
次の一手250題収録!

次の一手問題に3択形式で答えます。全250題の中から20題が連続して出題されます。その正解率からあなたの棋力の診断が行われます。



将棋大会

コンピュータプレイヤーとの大会に参加できるモードです。大会の種類は6つ。それぞれの大会によって対局ルールが異なり、64名によるトーナメント戦を行います。



将棋入門

将棋を覚えたい人のモード。駒の動かし方やルール、マナーを学びましょう。



駒落定跡

角落、飛車落、二枚落の基本的な定跡を紹介、解説するモードです。

将棋クイズ

将棋に関するクイズが出題されるモードです。常識的なものから、カルトなクイズまで、約200問収録。



懸賞問題

次の一手問題3問が出題されます。その答えを(社)日本将棋連盟へ送ると、正解者に抽選で将棋連盟グッズが当たります。

将棋界名簿

プロ棋士約170名のプロフィールの他、全国のアマ有段者約1万5千人の名簿が閲覧できます。

※平成7年2月時点で、「将棋まつり」の名簿に氏名を掲載することが可能かどうかを確認できた方のみを収録しています。

羽生六冠王の駒プレゼント!!



セタの将棋ソフトをお買い上げ頂いたお客様に、抽選で羽生善治六冠王の駒をプレゼントいたします。国産の本ツゲを使用した高級彫彫1枚1枚に羽生六冠王のサイン入り。他では絶対に手に入らない特注品です。

SETA®

●発売元: 株式会社セタ

〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(お問い合わせ電話)

©1995 SETA CO.,LTD. ©1995 (社)日本将棋連盟 ©1995 RANDOM HOUSE INC. ©1995 NIHON SHOGI NETWORK

企画: (社)日本将棋連盟

制作: 日本将棋ネットワーク

NSN
NIHON SHOGI NETWORK

セガサターン、SEGA SATURNは、(株)セガ・エンタープライゼズの商標です。



心臓フル稼働、

ドキドキしたり、グルグルしたり、コナミの



※画面は開発中のものです。



※画面はプレイステーション版（開発中）のものです。

ときめき
メモリアル
forever with you™

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

その樹の下、僕のドキドキは最高潮になる。

女の子たちとの出会い、多彩なイベント、
きらめき高校の生活はドキドキの連続。
そして伝説の樹の下で、君は詩織ちゃんの
告白を受けることができるかな。

セガサターン版ソフト

年末発売予定（価格未定）

ときめき
情報

「ときメモ」オリジナルジグソーパズル、
6タイトルそろって好評発売中

出たな ツインビー DELUXE PACK

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ドキドキの連続、思わずヤッホー！

はらはらドキドキの仕掛けたっぷり。ごっきげんシューティングの出撃だ！
シリーズ最新作「ツインビーヤッホー！」と「出たな!! ツインビー」の
豪華なカップリング。10周年記念はDPで決めよう！

セガサターン版ソフト

9月29日発売

メーカー希望小売価格5,800円（税別）

GET
THE SOFT

コナミ
セガサターン用
ソフト

ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中！

コナミ株式会社

本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10

名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9

仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27

金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10

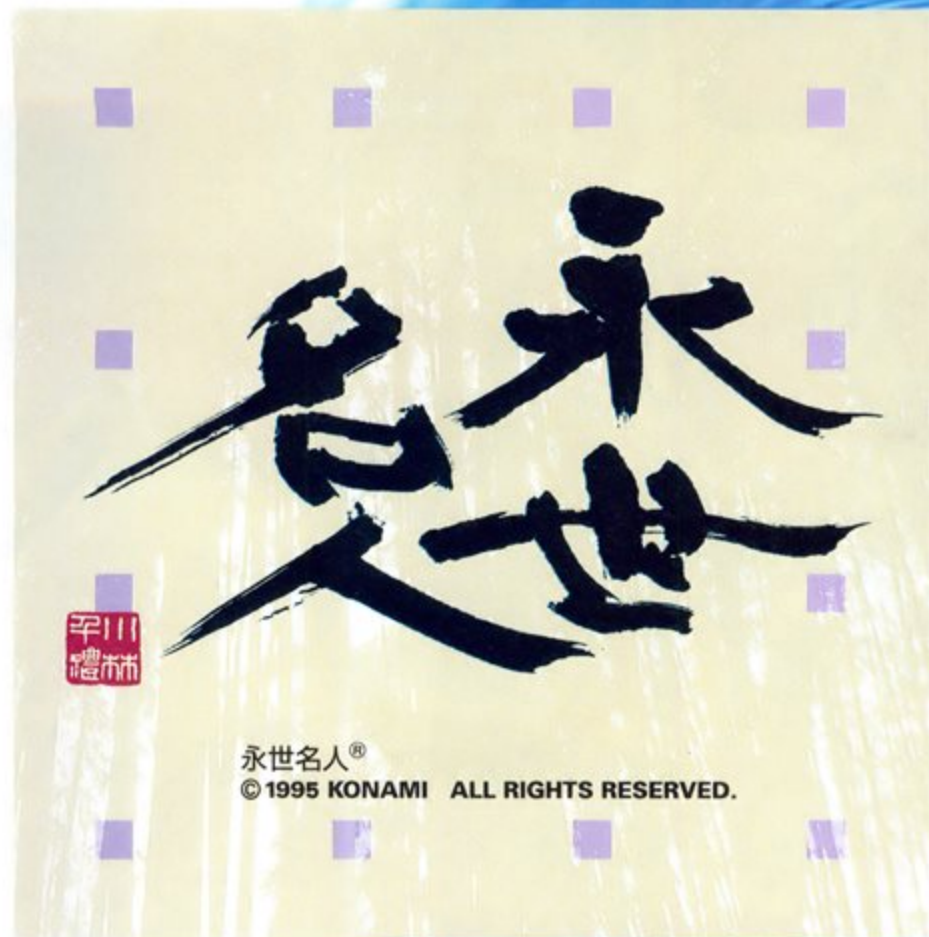
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

最新情報は
コナミテレホンサービス

KONAMI

脳みそフル回転。

セガサターン用ソフトは、まだまだ熱い！

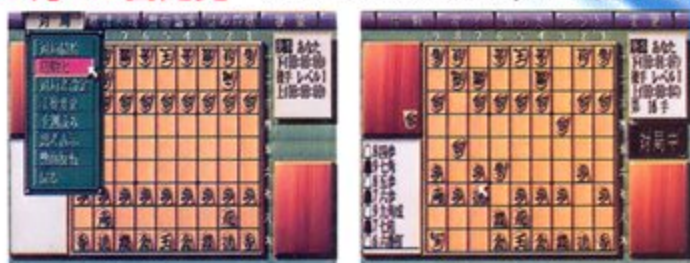


永世名人®
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

頭脳と頭脳の、一棋打ち。

多彩なモードで本格将棋がどなたにでも楽しめる「永世名人」。真剣勝負の積み重ねが、名人への道を拓く、サターンでいよいよ対局。

セガサターン版ソフト
9月29日発売 メーカー希望小売価格5,300円(税別)



実況プロ野球 開幕版 95

東京ドーム公認 / © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

頭脳プレイの醍醐味、パワプロで満喫。

パワプロ独自の投打システムで、
実戦さながらの駆け引きを楽しもう。
一投一打がドラマになる、まさにプロ野球のリアルな興奮。
ただいま熱戦発売中

セガサターン版ソフト
好評発売中
メーカー希望小売価格5,800円(税別)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

SEGA SATURN

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！
キャンペーン期間：平成7年5月19日～平成8年3月31日(当日消印有効)



金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。

銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。

銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。(コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。)

(なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。)

関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900
関西 大阪 06(360)2626 東北 秋田 0188(24)7000

北陸 新潟 025(229)1141 四国 松山 0899(33)3399

九州 福岡 092(715)8200 志布志 0994(72)0606

大牟田 0944(55)4444 鹿児島 0994(44)3977

毎月第2・4月曜
内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは ● 0120-086-573
お客様相談室 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
コナミホットライン 電話番号は、お間違えのないようおかけください。

サターンぶよ通買って、ぶよサターンもらっちゃおう!

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、期間限定毎月100名様に
ぶよサターンをプレゼント/詳しくはSSぶよ通の取扱説明書を読んでね。

ぶよ通
を
か
け
て

95年

株式会社



©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

GAME

輪をかけてヴァージョン・アップ!!

漫才デモ復活・初心者練習モードと通モードが新登場!

VIDEO

輪をかけて興奮のライブ!!

第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現!

SONG

輪をかけて響く熱唱!!

田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録!

「通モード」エンディング・テーマ「ずっと/そばに/いるよ」ファン待望のシングル化 / 近日発売予定
「ふよえ〜んツアー」・キャンペーンソング「灼熱のファイヤーダンス」NECアベニューより10月21日発売予定!

★98版もよろしくね

10月発売予定・予価4,800円(税別)

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)

社員募集

■職種=プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務 ■資格=96年度新卒者・実務3年以上経験者

■応募=ハガキにあなたの〒・住所・氏名・年齢・性別・職業または学校名・学部名を記入し、新コンパイル入社資料ください。併せてお送りください。案内書をお送りします。



●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつきあおう

コンパイル



セガ・サターン版
好評発売中!
5,800円(税別)

プレイステーション版
好評発売中!!
5,800円(税別)

秀逸ピンボールゲーム誕生!

球転界ハイスコア キャンペーン実施!

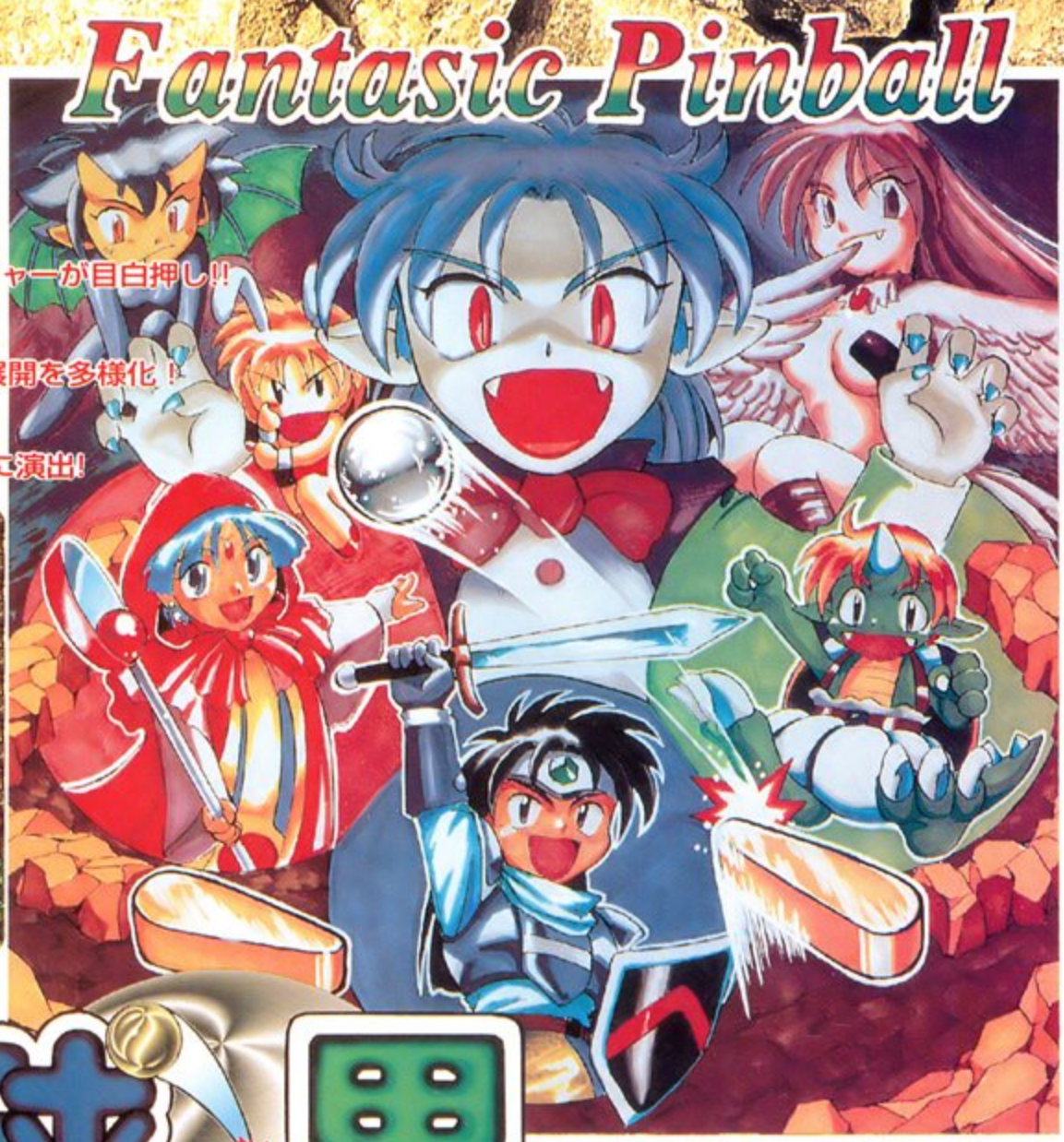
毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈!
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。



★仕掛けの数は100近く!
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し!!

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化!

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華麗に演出!



球転界

きゅうてんかい

株式会社 **テクノソフト**

〒859-32 佐世保市勝海町 165-1

SEGA SATURN

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 多岐龍丸の使用を許諾したものです。

SEGA SATURN

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標等権利の使用を許諾したものです。



超・燃える
格闘アクション見参!



- 全5ワールド15シーンの多彩な面構成と巧妙なトラップの数々!
- 各キャラごとに用意された華麗で豪快な攻撃手段は十数種類
- 画面全体で表現されるド肝を抜く演出とドラマティックな展開!
- 全編を通して流れるベストマッチBGMと迫力サウンド

セガ・サターン版
好評発売中!
5,800円(税別)

プレイステーション版
好評発売中!!
6,950円(税別)



マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

World of Technology
Tecno Soft

一つの事件が、セガサターンを

J.B.HAROLD

ブルー シカゴ ブルース

BLUE CHICAGO BLUES

©1994,1995 RIVERHILL SOFT INC.

株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F 〒810
TEL092-771-3217 FAX092-751-5265

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
電話 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金曜 13:30～17:30)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)

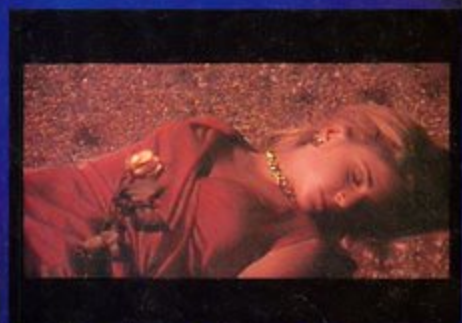
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
電話 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)

震撼させる。



待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音が作り出す舞台の中で、
プレイヤーは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- ◆ 2カ月半のシカゴ&ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- ◆ 実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ◆ ゲーム専用撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- ◆ 映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション



特報

全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」
についてくわしくわかる豪華パンフレット
「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」
がもらえる！

セガサターン専用ソフト
9月22日(金)発売

CD-ROM 2枚組
7,800円(税別)

SEGA SATURN™

先生を 手こずらせて あげる。

新任教師のキミを待っているのは
3年B組の問題児5人組。
残り少ない学園生活を
キミは清く正しく指導して
無事卒業させられるか
さまざまなストーリーが隠された
シミュレーションゲームの決定版が
セガサターンでさらに
パワーアップして登場。

◎キャラが動きあつたカーレースの
アニメーションは任務。ゲーム中の
ビジュアル画面も枚数がふたつに増え
わが生徒たちに見せられたいわね。

大好評 発売中

育成シミュレーションゲーム
6,800円(税別)

セガサターン専用ソフト

SEGA SATURN

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門ビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265



◎サターン版オリジナルの新しいイベントも追加。さまざまな学校行事やイベントがもりだくさんで待っているぞ。

◎教師気分をもちあげ、ゲームの操作性能も演出とマッチして、リアルで楽しい学園生活が繰り広げられるぞ！



3万2千色を駆使したビジュアルが、とにかく美しい！5人の表情がとってもイキイキしている。



ゲームもさらに遊びやすく、わかりやすくなっている。サターン版オリジナルのオマケもあるぞ！

「卒業Ⅱ」特典キャンペーン実施！

買った人だけ、彼女たちが手に入る。

毎週毎週100名様に、抽選で「卒業Ⅱ特製線画ポートレート」が当たる！ 1995年8月11日(金)～11月10日(金)まで
※当日消印有効

応募はカンタン。サターン版「卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション」に入っているアンケートハガキに必要事項を記入して、50円切手を貼ってポストに投函するだけ。毎週毎週抽選で100名様(期間合計1,300名様)に「卒業Ⅱ特製線画ポートレート」をプレゼント。ファン必携のスペシャルアイテムが、キミのものになるチャンスだ！

.....

- ◎商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで ☎092-771-0328 (祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
- ◎最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで ☎092-771-9333 (テープにより24時間ご案内いたします)

予告：プレイステーション版10月27日発売!!

©HEADROOM/TENKY ©1995 RIVERHILL SOFT INC.

卒業Ⅱ

leo generation

CAPCOM®

X パ ワ ー 炸 裂 !!



—「X-MEN」TVCM曲—
とんねるす
歌謡活動10周年記念アルバム
「おまえ百までわしゃ九十九まで」内収録
「信実は一つ」
作詞：木梨憲武

株式会社 **カプコン**

〒540 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号



縦横無尽スクロール



スーパージャンプと縦横スクロールで画面狭しとあばれろ!

シンプルな必殺技



シンプルなコマンドの必殺技を使い切り容赦なく攻めまくれ!

Xパワー炸裂



Xパワーを活かした連続技でMAX HITコンボをめざせ!

※画面は開発中のものです。



X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

X-MEN TM&©1994 Marvel Entertainment Group, Inc.

All rights reserved.

© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.



掲載の商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標等権利の使用を許諾したものです。

CAPCOM FAX 通話 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

エックス・メン

チルドレン オブ アトム

セガサターン用ソフト
対戦格闘ゲーム

9月29日発売予定

標準価格5,800円

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。



セガサターン専用ソフト

伝説のボクサーとなれ!

サターン初のポリゴンボクシングゲームが登場!ポリゴンならではの滑らかな動きと自由な視点で、ボクシングの熱き世界を再現する!君の作ったボクサーでチャンピオンを目指せ!さあ、チャレンジだ!

THE KING OF BOXING キング・オブ・ボクシング

10月下旬
発売予定
¥5,800(税抜)



メインモード 30人もの個性豊かな世界ランカーと闘い、チャンピオンを目指すメインモード。2Pとの対戦プレイやスパーリングも可能。

デビューモード 身長、体重、顔、コスチューム、ボクシングスタイルなど自由にエディットして自分だけのオリジナルボクサーを作成するデビューモード。作成したボクサーは一試合ごとに成長していく。

リプレイ 1ラウンドまるごとのリプレイ機能を搭載!自由な視点で、自由な速度でかっこいいKOシーンも笑える珍場面も逃さず再生!

サウンド パンチ、フットワーク、セコンドのかけ声、観客の声援など、臨場感溢れるサウンドでリングの迫力をそのまま再現!

©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts.



アメリカ横断
ウルトラクイズ

メタルファイター♥ MIKU

9月29日
発売予定
¥6,800(税抜)

近未来美少女プロレス 全6話構成の壮大なストーリーと超ビジュアルなシミュレーション・バトル!!

ネオプロレス統一チャンピオンシップから半年後。冷徹、凄惨をモットーとする新団体「獅子の穴」が旗揚げされた。巨大な軍需産業を経営母体とする「獅子の穴」は、その旗揚げ記者会見上で、ネオプロレス界真のナンバー1を決める「日本女子トーナメント」の開催を発表した。TWPの面々も参加を要請されるが、何故か統一チャンピオンである「みく」だけは、そのリストからはずされていた。

とってもビジュアルなバトル



ぐいぐい引き込むストーリー



ラジオドラマ 好評放送中!

超人気声優たちが一丸となってお送りする、ゲームのプレストーリーにして抱腹絶倒お色気プロレスドラマの決定版!

出演:吉田古奈美、根谷美智子、折笠愛、小野寺麻理子、篠原恵美、山寺宏一、他 放送局 ●東海ラジオ 1332kHz 毎週(土)24:00~24:30 ●ラジオ大阪 1314kHz 毎週(土)24:00~24:30 ●山形放送 918kHz 毎週(火)23:00~23:30 ●青森放送 1233kHz 毎週(木)22:30~23:00 (「山寺宏一 GAP SYSTEM」内で放送中)

そのドラマが
CDに!!

東海ラジオ系 **メタルファイター♥MIKU~みくちゃん、爆発する!~**
ラジオメーション ●全12話+放送されない特別篇収録 ●VICL-8163 ¥2,800(税込)

<問い合わせ> 03-5412-2918

9/21 ON SALE!!

©1994 日本ビクター・テレビ東京 ©1995 Victor Entertainment, Inc.

みんな~、ニューヨークへ行きたいか~!!

日本テレビ系で16年間放映され、頂点を極めた**史上最大のクイズ番組**が、サターンのソフトになりました。「ドームの○×」「成田空港のジャンケン」「ガムの泥んこ」などの名物クイズを

リアルに再現した「チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ」、最大4人で対戦できる「ウルトラクイズ・バトル」、実力を養成できる「ウルトラクイズ・トライアル」、さらに「チェック

ポイント・トレーニング」「ウルトラクイズ・データ」の贅沢な5コーナー構成でお届けします! 問題は全部で約**10,000問**を収録! すべて音声より出題されます! 司会進行は

「ジャストミート!」でおなじみの**NTV 福澤朗アナウンサー**。番組に参加した人も、しなかった人も、ニューヨークへ向かってチャレンジしてください!

10月下旬発売予定 ¥5,800(税抜) ©NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED.
©1995 Victor Entertainment, Inc.



T&E SOFT

MASTERS™

遙かなるオーガスタ 3

サターン版マスターズは、
ココが進化した!



ポリゴン数が約2倍になってグラフィックの美しさが大幅に向上。池の水面への、木々や雲の映り込みまでも再現。



遠近感の表現もさらに現実に近くなり、各ホールの実行感やコース途中の建物などもリアルに再現。



木などのオブジェクト数も大幅増加。グリーンやバンカーも細かく表現され、臨場感がさらにアップ!

また一步、栄光に近づいた!
サターン版「マスターズ」
いよいよ誕生。

ゴルフゲームの最高傑作がサターンになった。前作「スタドラーに挑戦」より、ポリゴン数が2倍になり、そのグラフィックがさらに美しく進化。

マスターズの記録への挑戦など、新しい楽しさも満載。

さあ、新しいマスターズにトライしてみないか。

Masters RECORDS CHALLENGE			
4日間合計スコア	271 打	1965年/1976年	
1日のスコア	63 打	1986年	
ハーフのスコア	29 打	1992年	
連続アンダーパー	6 RLS	1972年/1975年	
最多アンダーパー	24 RLS	1980年	
2位とのスコア差	9 打	1965年	
ロングパット	100 RLS	1989年	

新たに「マスターズ記録への挑戦」モードを搭載。栄光の歴史にぜひキミもチャレンジしてみよう。



オーガスタナショナルGCと正式契約
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴らしいコースを忠実に再現

SEGA SATURN

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「セガ」の使用を許諾したものです。



©T&E SOFT Inc.
1995 ALL rights reserved.

POLYSYS
Integrated 3D Processor
このマークはT&E SOFTの登録商標です。

9月22日新発売予定

●標準価格 5,800円(消費税別)

企画・制作・製造

株式会社 ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用電話番号 052-773-7757 新製品情報電話番号サービス 052-776-8500

販売

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

KOEI



GOTHA II

天空の騎士

12月発売予定

価格未定

あの“GOTHA”を超えて——今出現する、新たなGOTHAワールド!

圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。

時代は、シミュレーション新世紀へ。

SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム

- HEX戦を廃止! マップ上を思いのままに動きまわる。フリーマップシステム。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
- 各ユニットの武器の変更ができる新武器システム。戦術も戦略も、いっそう深まる。
- さらに複数ユニットで編隊を組むことでユニットのパラメーターが変化する隊形システムを採用。
- 戦い方によって、装備の成長度合いが変化する行動経験値システム。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
- 完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末は、きみが決める。

Micronet

©1995 Micronet CO., LTD.
©1995 KOEI CO., LTD.
企画・開発: 株式会社マイクロネット
総発売元: 株式会社光荣

SEGA SATURN

■テレホンサービス: KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)について一切許可していません。
■「セガサターン」この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN 専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光荣

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861代

KOEI

超弩級ウォーSLG、 サターンへ出撃開始!

次世代機ならではの
新機能を搭載!

パソコン版でも大好評を博した、
ウォーSLGの傑作、サターンに登場!
新規描きおこしのCGをはじめ、
貴重な記録映像を使ったビジュアル。
さらに有名声優が語るナレーション、
パソコン版「パワーアップキット」の
情報量に匹敵するほどのデータ……
ハードの特性を活かし演出面を強化!
ゲーム世界は、また一歩リアルになる。

WWIIゲーム

提督の決断II

今秋
発売予定
価格未定

あの名作競馬SLGがついにサターン版へ!!

実写取り込み、最新95年版データも新たに搭載。

Winning Post
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
EX

[EX=EXCELLENT(エクセレント)]
▶卓越した、優秀な
競馬SLGの最高峰「ウイニングポスト」すらも
卓越したソフト、それが「ウイニングポストEX」なのだ。



フランスのロン
ヤン競馬場で行
われる2,400mの
国際G1レース
です。世界各国の
名騎が集まり、
史上最高の競
馬の決定戦とい
えます。



好評発売中
6,800円

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは ☎ 0120-55-3594

(平日10:00~17:00)

- 通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)
- また郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。
- 送料はお買い上げ金額5,000円以上は無料、5,000円未満は500円です。

お買い上げ2万円ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!(*95.8.21受付分より)

ついに出現！
最強の『信長軍団』。

他機種に先駆けサターンに姿を見せる、
人気歴史SLG『信長の野望』最新作。
新採用の「家臣教育」「軍団制」のシステムに加え、
ふんだんに使われる実写映像でリアルさ満点。
究極の信長軍団が今、あなたの命を待っている。

9月29日発売

価格 9,800円

信長の野望 天翔記

歴史シミュレーションゲーム



サターン用に新たに
描かれた、鮮やかな
グラフィック。
現実の地形の陰しさ
すら感じさせる。

ダイナミックなビジュアルが、様々な
歴史イベントやエンディング等に登場。
実写を多用し臨場感も抜群！

一流スタッフの力を結集！これが話題の英語体験ソフト。

エミット
EMIT
イングリッシュドリーム



好評発売中
各8,800円

Vol.1: 時の迷子 Vol.2: 命がけの旅 Vol.3: 私にさよならを

〔原作〕 〔英語教育監修〕 〔キャラクターデザイン〕 〔音楽〕
赤川 次郎・東後 勝明・いのまたむつみ・小室 哲哉
(早稲田大学教授)

中国統一の浪漫を満喫！本格派歴史SLGの珠玉作。

三國志 IV

歴史シミュレーションゲーム

スーパー32X版/好評発売中
14,800円



好評発売中
各14,800円

SEGA SATURN.

SUPER
32X

「エミット」の詳しいパンフレットをご用意しています。

ご希望の方は、官製ハガキで以下の宛先までご送付ください。また電話でのお問い合わせも受け付けております。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ㈱光栄営業部「エミット」資料請求SS係 Tel.045-561-6861(ユーザーサポート)

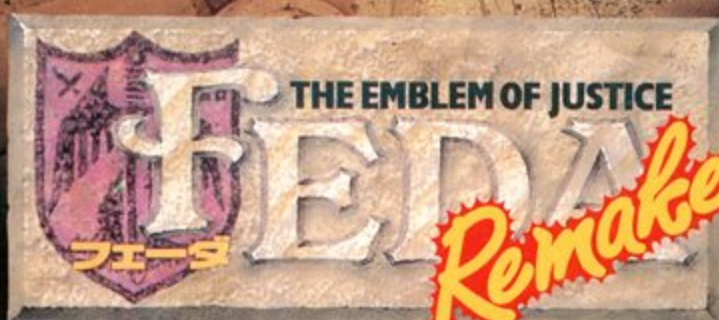
■テレホンサービス: KOEIの最新情報をお知らせしています。 ☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)について一切許可していません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■セガサターン/スーパー32X版のこの商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN/スーパー32X用のソフトウェアとして、
自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)



シミュレーションRPG「フェーダ」 舞台を32bitマシンに移してアップグレード移植!



94年発売シミュレーションRPG「フェーダ」はその壮大な世界観、緻密に練り上げられたストーリーが圧倒的な支持を得た。95年、その世界観、ゲームの面白さはそのままに、32bit機の機能を完全装備して「フェーダ」が帰ってきた。

- フルアニメーション・ムービー化されたオープニング・エンディング。ドラマチックにアニメーションする主要イベント。
- 声優をムービーとアニメーションでふんだんにフィーチャー
林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ／屋良有作／銀河万丈／皆口裕子
丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ） 小森まなみ（特別出演）
- 完全リメイクされ、スピーディかつ滑らかにクオリティ・アップした戦闘アニメーション
- オリジナル構想に基づき、強力に追加された新たなキャラクター、新たな必殺技



やのまん提供

MAMIのRADI かるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21:30~22:00
ラジオ大阪	日曜	24:00~24:30
九州朝日放送	日曜	24:35~25:05
STVラジオ	日曜	25:00~25:30

TV GAME RADIONS DJ / 内藤寛

TBS	日曜	21:30~22:00
ラジオ大阪	土曜	23:30~24:00

フェーダ
リメイクの
情報が聞ける!

1995・秋 発売予定

価格未定

©1995 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT



ゲーム・エンターテインメント革命宣言

(株) やのまん ゲームソフト事業部

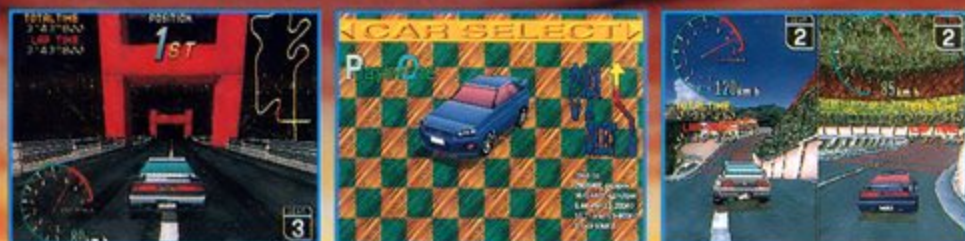
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

セガ・サターン用商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

ATLUS

業界初!実在する峠道をステージにしたフルポリゴン・3Dレースゲーム登場!

クラッシュを恐れていては、
この峠を攻め落とすことはできない。



- 新根、生駒、大垂水などの峠道3コースを忠実に再現!!
- エンジン・タイヤ・サスペンションなどをセッティングしてキミだけのマシンで、峠を極めろ!!
- 「1Pモード」、「2P対戦モード」のほか、「TT(タイムトライアル)モード」を用意!!
- もちろん「セガサターン・レーシングコントローラ」にも対応!!



SEGA SATURN

セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム(1人~2人用)
10月下旬発売予定 予価5,800円(税別)
©ATLUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED.



アーケードで大好評を得た、あの彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」が、
セガサターンとプレイステーションにより今よみがえる!!

SEGA SATURN

セガサターン版

11月下旬発売予定 予価5,800円(税別)



プレイステーション版

11月下旬発売予定 予価5,800円(税別)

©1994, 1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 多岐用途 の使用を許諾したものです。

アトラス・テレホンサービス 03-5261-2356(毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く)

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

あなたの大きな夢で、
綺麗になりたい。



日本中で熱烈なファンを広げ続ける
あの育成シミュレーションの最高峰
「プリンセスメーカー」第2弾が、
ついにセガサターンに登場!!
最高のグラフィックスと、
総勢100名を超えるキャラクターが
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。

●原作・イラスト／赤井孝美
●声の出演／久川 綾
田中真弓・龍本富士子
千葉千恵巳・小川真司
松下美由紀・草地章江 ほか

セガサターン版
CD-ROMソフト

95年10月発売!!

標準価格7,800円(税別)

初回プレス版のみ
プレミアムグッズ
プレゼント

PRINCESS MAKER 2

プリンセスメーカー2

©GAINAX / AKAI Company / ©1995 MICRO CABIN CORP.

THE PSYCHOTRON™

サイコトロン

ミステリー・アドベンチャー

国家緊急事態宣言発令！
「サイコトロン」を奪回せよ。

10月発売予定
定価5,800円(税別)

ロシアの最新秘密兵器サイコトロンの謎を追え！



- ★プレイヤーがCIAに依頼され、ロシアの秘密兵器の行方を追う、スリル溢れるアドベンチャー・ゲーム！
- ★CIAか、KGBか、謎が謎を呼ぶスパイ・ミステリー、迫力あるシーンの連続！
- ★ハマコーこと浜田幸一氏が声優に初挑戦のほか、内海賢二氏など有名声優陣による完全日本語吹替！

声優であのハマコー氏登場！

CopyRight The Multimedia Store.
The Multimedia Store



※ソフトウェアのタイトル名は、MERIT STUDIOS社、The Multimedia Store社の登録商標です。※掲載のソフト画面は他機種による映像です。※ソフトの内容および発売日は、改良のため変更する場合があります。
※各製品の名称は、各メーカーの商標または登録商標です。※この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「セガ」の使用を許諾したものです。

GAGA 株式会社ギャガ・コミュニケーションズ 〒106 東京都港区六本木3-16-35 イースト六本木ビル TEL.03-3589-7461/FAX.03-3589-7455 10:00~12:00/14:00~17:00 (土・日祝祭日を除く)

★ゲーム内容
パソコン版からの完全移植+αで初級からカルトまで
100問以上あるクイズのコーナー他、
CG着色の美しい描き下ろしグラフィックや
声優7人による録り下ろしボイスなどなど
ごう華な内容です。

★買って送って当ててねキャンペーン!
商品に入っているアンケート葉書を送ると、
先着1000名様に天地無用!のオリジナルグッズがあたります
★テレホンカード★ボールペン★ポストカード★描き下ろしB1ポスター
などなど、どこにも売っていないので早く送って当ててくださいね。

9月29日発売!
定価7,800円
(税別)

天地無用!

ごくらく
CD-ROM for SEGA SATURN

©AIC・PIONEER LDC, INC.
©1995 YUMEDIA/AROMA CO., LTD.

開発スタッフ大募集!

- 1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド
★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)

試験期間:3ヶ月(アルバイト)日給6,000円より社員登録あり/245,000円以上

詳しくは下記まで

〒591 大阪府堺市北花田丁2-219 株式会社アローマ 人事採用係 電話:0722-50-6516

ユーメディア会報誌(年6回発行)

くるぶし

蹀兄弟を救え!

年間契約2,400円を無記名郵便小為替で現金書留で
株アローマ「蹀兄弟継続のために応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516



©蹀兄弟プロジェクト

21世紀のびっくクリエイター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝 (たこ あきら)



千葉大学名誉教授。コンピュータ・グラフィックス協議会評議員。東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイデアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操」シリーズは累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。

自分らしく、元気に

自分の人生を自分らしく生きる——こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはず。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、もちろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく

80.39%

数字は平成7年3月卒業のCGアニメ・ゲーム科生徒の平均就職率です。

生徒作品

デジタル映像と音響の底力で
マルチメディア・クリエイター科

平成8月生願書受付中

開講

(平成8年4月)

大学へきている人がいたからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられるし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切に、新しい時代を元気に生き抜いていってください。

多湖 輝

就職・デビュー率 (平成7年3月卒業平均)
97.74%の実績教育

■設置学科

CGアニメ・ゲーム科	2年
マルチメディア・クリエイター科	1年
S F X 特撮科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年
アニメーター科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年

- 全日制(月～金)
- 入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
- 新開校学生・入学ローンあり
- 一般共同寮・アパートあつせん



「マクロス」代々木アニメーション学院提供
© ビックウエスト

ホーム・ドクター24

専門医師による医療相談が、年中無休で24時間無料で受付。

専用寮

希望者は全員、年間32万円で入居できます。

卒業後の寮居住

卒業後も、2年間居住できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて

新講座を開設 (平成8年4月)

ミュージック・ビジネス科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)



細野晴臣先生

入学案内書セット無料進呈

無料一日体験入学 無料学院説明会

特典 特待生・学習奨励金 無料自由選択講座
著作料(出演料)配当 海外研修 (※希望者)

(案内書・無料体験・説明会の申込み)
ハガキに、①住所②氏名③電話④年齢⑤学年(職業)⑥希望科⑦「案内書」あるいは「体験」「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ 〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-9
フリーダイヤル ☎ 0120-310-042 才能を世に

無料一日体験入学日程				
東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
9月15日祝	9月15日祝	9月15日祝	9月17日祝	9月17日祝
10月8日祝	10月8日祝	10月8日祝	10月15日祝	10月15日祝
11月12日祝	11月12日祝	11月12日祝	11月19日祝	11月19日祝
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
9月23日祝	10月1日祝	9月15日祝	9月10日祝	9月24日祝
10月22日祝	11月3日祝	10月8日祝	10月10日祝	10月29日祝
11月26日祝	12月17日祝	11月12日祝	11月5日祝	11月5日祝

全国縦断学院説明会日程(無料)				
旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	金沢市
10月8日祝	9月24日祝	9月23日祝	11月12日祝	10月1日祝
長野市	宇都宮市	千葉市	静岡市	京都市
10月29日祝	9月24日祝	10月29日祝	9月23日祝	10月1日祝
和歌山市	岡山市	松江市	松山市	高松市
2月4日祝	11月5日祝	9月15日祝	10月22日祝	9月17日祝
宮崎市	鹿児島市			
10月8日祝	12月3日祝			

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属99%の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-9 代々木アニメーション学院

☎ (03)3470-1105 原宿声優スタジオ



'95秋 CSG
TVゲームソフト新作発表会



ゲームで面白コミュニケーション

CSG Consumer
Soft
Group

Gamer's Paradise

予想を超えた、新作が襲いかかる。

この冬に発売予定のソフトが、ついにベールを脱いだ。
新しいキャラクターと遊び、攻略と秘技を見つける3日間。
今こそ、凄腕ゲーマー結集の時だ!

入場無料よっ

アレも
出るのか!?

おもしろすぎるぜ!

名古屋 9/3(日) 10:00~17:00



大阪 9/10(日) 10:00~17:00



会場 マイドームおおさか 3F
大阪府中央区本町橋2-5
交通 地下鉄谷町線 谷町四丁目駅下車(徒歩7分)
地下鉄堺筋線 堺筋本町駅下車(徒歩7分)

東京 9/17(日) 10:00~17:00



会場 池袋サンシャインシティ 文化会館2F
東京都豊島区東池袋3-1
交通 地下鉄有楽町線 東池袋駅下車(徒歩3分)
JR・私鉄・地下鉄の池袋駅下車(徒歩10分)

★鳥居の図は入場できないことがありますので、ご了承ください。

大抽選会では、
豪華なメーカー賞も当たる!

●アンケートに答えると、ゲーム機やソフトもプレゼント。

お持ちになっているゲーム機をお答えください。

宛先: 〒104 東京都中央区銀座1-9-12 CSGアンケートSS係 (9/22(金) 消印有効)



ファミリーコンピュータ・ファミコン スーパーファミコン ゲームボーイ バーチャルボーイは、任天堂の商標です。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

出展メーカー各社

カルチャーブレーン/コナミ/コンパイル/SUNSOFT/ジャレコ/セガ・エンタープライゼス/タイトー/データイースト/ハドソン/ナムコ/アイマックス/アクレム/アスキー/アスク講談社/アスミック/アテナ/アトラス/アルトロン/EAV/イマジニア/ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/ヴィジット/NECアベニュー/NECホームエレクトロニクス/エポック社/角川書店/カプコン/クエスト/グラムス/GAME ARTS/KEMCO/CRI/J・ウイング/ショウエイシステム/小学館プロダクション/セタ/タイムワナー インタラクティブ/タカラ/T&E SOFT/テクモ/データム・ポリスター/トミー/トンキンハウス/ナグザット/日本テレネット/日本物産/パイ/バイオニアLDC/バック・イン・ビデオ/パリエ/バンプレスト/ビクターエンタテインメント/ビデオシステム/ビービーエス/ピング/マイクロキャビン/メサイヤ/メディアリング/やのまん/ユーメディア/ライトスタッフ/リバーヒルソフト

※出展メーカーは会場によって異なる場合がございます。

SOFTBANK GAME BOOK SELECTION

SOFTBANK



CD-BOOK

メモリアルドラマCD&ファンブック

ファンタシースター



9月下旬発売予定!

セガのゲームマシン(マークIII、メガドライブ)を代表するファンタジーRPG「ファンタシースター」ファンブック。セガ監修によるオリジナルドラマCD付き。ドラマCDは、シリーズ4作目「千年紀の終りに」の世界をベースに、シリーズで人気の高いキャラクター、ネイを使ったオリジナルシナリオによるものです。出演している声優のインタビューなども収録。

B5判・定価3,900円

ファンブックと揃えて、
コレクターズアイテムに加えよう!

ファンタシースター 公式設定資料集

「ファンタシースター」の公式設定資料集。これまでに発売されたIから「千年紀の終りに」までの未公開資料を含め、すべての資料を網羅。アルゴル太陽系年表完全版や用語集、開発者スペシャルインタビューなどから、ファンタシースター通販グッズ、すべてのテレビCMまで大紹介。

B5判・予価1,500円

10月上旬発売予定!

人気声優が出演!

ネイ……………三石琴乃
スレイ……………速水奨
フォーレン……………井上和彦
ルディ……………阪口大助

© SEGA

綴じ込み付録

米田仁士氏
描き下ろし

B3判

特製ポスター



SOFTBANK



CD-BOOK

メモリアルドラマCD&ファンブック

ラングリッサーII

好評発売中!

秘剣「ラングリッサー」をめぐって、激しい戦いの幕が開こうとしている。エルウィンとレオンとの宿命の戦いが、いま始まる!!そしてファンブックでは、うるし原智志氏デザインによるキャラクターの魅力を徹底紹介&「ラングリッサー」シリーズの歴史を検証。そのほか、特別インタビューやメイキングなどを収録。

B5判・定価3,800円

© NCS

豪華声優陣を起用!

【CAST】

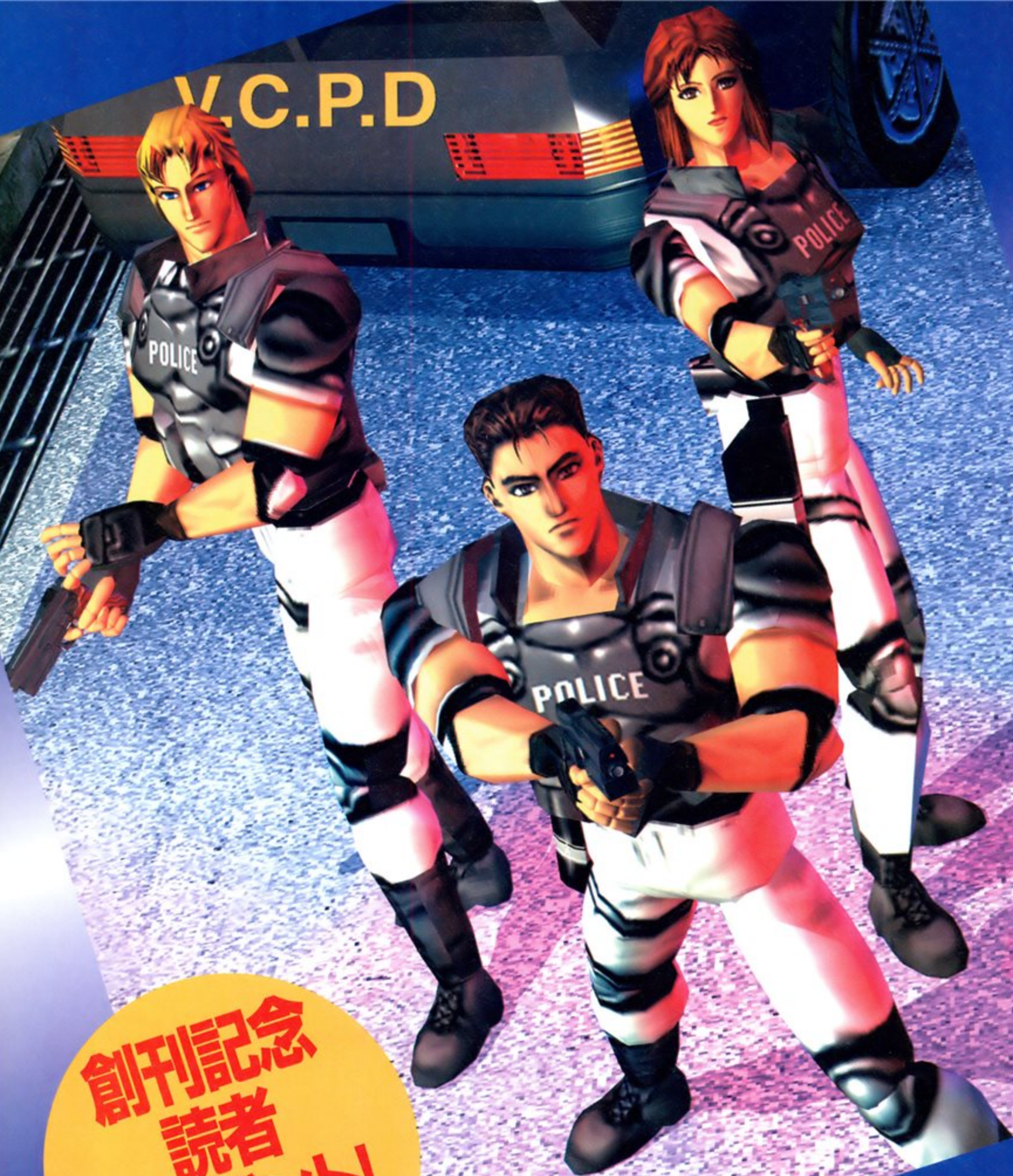
エルウィン ……草尾 毅	ジェシカ ……潘 恵子
シェリー ……横山智佐	ヘイン ……山口勝平
リアナ ……國府田マリ子	レオン ……置鮎龍太郎
エリザ ……林原めぐみ	レアード ……堀川 亮
エグベルト ……青野 武	バルガス ……郷里大輔
ナレーター ……銀河万丈	

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求め下さい

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101

SOFT
BANK

V.C.P.D



創刊記念
読者
プレゼント!

内容は本誌を見ての
お楽しみ!

特別付録 セガAM2研描き下ろし
特大新作ポスター

遂にできる! アーケードゲーム Magazine

9月30日(土)創刊

アーケードゲームのことを
もっと知りたい!

特報! セガ新作ラッシュ!! シーカーヘッド(仮)、電腦戦機バーチャロン、セガ・マックスTT(仮)ほか
「バーチャファイター3」の前にAM2研の新たな3Dポリゴンゲームが登場!!
AM2研・鈴木裕部長に直撃インタビュー

特別企画 JAMMAショー完全レポート
セガ、カプコン、SNKなど各メーカーのニューゲームを紹介

特別企画 初心者のための基板購入ガイド
コスプレ企画など
楽しい企画が盛りだくさん!!
※内容は一部変更になることがあります。あらかじめご了承ください。© SEGA

コンシューマ機で、
人気の「闘神伝」が、
アーケードで登場!
PERFECT GUIDE

闘神伝2

鉄拳2、ザ・キング・オブ・ファイターズ、ストリートファイターZERO、ドラゴンマイト、豪血寺外伝など
マーヴルスーパーヒーローズ、バーチャコップ2
NEW GAME
SCRAMBLE

パルスター、メタルスラッグほか
新作を完全網羅

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社/出版事業部

The PlayStation BOOKS

プレイステーションの定番ソフトを完全ガイド!!

中ボス・最終ボスの使用法まで完全ガイド!

ZERO DIVIDE

[ゼロディバイド]

パーフェクトガイド

A5判・予価880円

プレイステーション用ロボット対戦格闘ゲーム「ZERO DIVIDE」を徹底攻略! プレイヤーキャラクター8体の対CPU・対人攻略を中心に、ボスキャラ・隠しキャラ「NECO」の操作法、隠しシューティングゲーム「Tinyファランクス」の紹介まで網羅した完全攻略本。「ZERO DIVIDE」をより一層楽しむための要素を満載した、ユーザー必携の一冊。

© ZOOM

10月上旬発売予定!



これさえあれば好きなクラブで優勝できる!

Jリーグサッカー プライムゴールEX

パーフェクトガイド

A5判・予価880円

Jリーグ公認のプレイステーション用サッカーゲーム「JリーグサッカープライムゴールEX」の完全攻略ガイド。全7種類にも及ぶモードの解説、基本テクニック、全クラブ選手データ、フォーメーション解説、高等テクニックを駆使した必勝パターン紹介など盛りだくさんの内容。この本があれば自分の好きなクラブで優勝できること間違いなし!

© (株) ナムコ

10月上旬発売予定!



好評発売中!



究極のエースパイロットをめざせ!

エースコンバット パーフェクトガイド

A5判・定価880円



アークザラッドを100%遊び尽くせる!

アークザラッド パーフェクトガイド

A5判・定価880円



本誌で人気の格闘ライター杉澤教授が完全攻略!

鉄拳 パーフェクトガイド

A5判・定価880円



闘神伝の楽しさが、この一冊で倍増!

闘神伝 パーフェクトガイド

A5判・定価880円

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL. 03-5642-8101

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

スーパーガイドシリーズ

話題のスーパーファミコンソフトを徹底攻略!!

キミもJリーグヒーローになれる!

Jリーグサッカー プライムゴール3 スーパーガイド

A5判・定価880円

スーパーファミコン用の人気サッカーゲームシリーズ第3弾「Jリーグサッカー～プライムゴール3」の完全攻略本。基本テクニックはもちろんのこと、今回から可能になったスルーパスを使った高等テクニックやゴールを決める必勝パターン解説、Jリーグ全14クラブの選手データやお勧めフォーメーション、おまけのミニゲーム攻略法などなど、プライムゴール3を楽しむための情報満載!

© 1995 NAMCO LTD.



好評発売中



ヨッシーアイランド スーパーガイド

A5判・予価880円

ヨッシーアイランドの完全攻略本。ヨッシーの基本操作から、各コースのポイント、さまざまなパワーアップアイテムなどをわかりやすく紹介。もちろん、全6ワールド、48コースの詳細なマップも見やすく掲載してあります。そのほか、ワールドごとに用意されているスペシャルステージやミニゲームの攻略法ももれなく解説!



9月下旬発売!

これ1冊で、ヨッシーアイランドが
120%楽しめる!

© 1995 Nintendo

第4次 スーパーロボット大戦 スーパーガイド

好評
発売中

山猫有限会社 著 バンプレスト 監修
ガンダム、ゲッターロボ、マジンガーZなどの懐かしい巨大ロボットたちが暴れ回り、子供だけでなく20~30代のファンを多く持つ「スーパーロボット大戦」シリーズ最新作の全てがわかる完全攻略本。シリーズ最多の全69マップ攻略はもちろん、272体にもものぼるユニット(ロボット)および登場する223人全てのデータを収録。各ロボットの設定やシリーズの歴史、バックボーンの解説も付いている、まさに完全ガイド。

A5判・定価880円



縦横無尽の シュシュポポアクション

TEAM Mash

スチームギア★マッシュ

史上初! マルチジャンルゲーム登場!

フォータービュアのアクションゲームに宝探し、スクロールシューティング、
迷路の謎解き、危機一髪の脱出劇などいろんなゲームの面白いところを
ギュギュギュッと詰め込んだ欲張りゲームの登場だ。

アクション好きにはたまりません。



特殊攻撃でガンガン
やっつけるっシュ!

ボムでシュ!



ファイアでシュ!



SWIM



5WAYでシュ!



ボス戦でシュ!



9月末発売予定
5,800円(税別予価)

特殊アクションで
攻撃するっシュ!



回転撃ちっシュ!



逃げ撃ちっシュ!



FLY

元気者マッシュの
ハッスル物語

タムワールドに住む蒸気機関機械生命
体マッシュは、生みの親である千駄ヶ谷
博士とその孫娘ミーナちゃんと3人で仲良
く暮らしていた。そんなある日、悪の帝
王ガッシュとその軍団にタムワールド
は征服され、大好きなミーナちゃんが
さらわれてしまった。「シュシュポポ
ッ! やるしかないっシュ! ミーナちゃん
を助けるっシュ!」行け行けマッシュ!
正義のマッシュの大冒険の始まりダ!!



CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年 10月号 OCTOBER

1995 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。カバーデザイン・渡辺 雄

P49

特
報
/

バーチャファイター2/セガラリー・チャンピオンシップ/ぷよぷよ通/
ダークセイバー/ドラゴン・フォース/闘神伝S/
スーパーリアル麻雀グラフィティ/結婚~Marriage~/ファラドゥーン/
バーチャレーシング サターン/天地無用/ X-MEN
ストリートファイターZERO/ガンバード

特別付録2大ボスター
AM2研特製
バーチャファイター2
宝魔ハンターライム

▼SEGASATURN PRESS!

P77

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

X-JAPAN/セガ インターナショナル ビクトリーゴール/遙かなるオーガスタ3/永世名人/
機動戦士ガンダム/ドラゴンボールZ超武闘伝/バーチャルオープンテニス/プロ麻雀 極S/
レジェンド・オブ・トア/アメリカ横断ウルトラクイズ/ハットトリックヒーロー サターン

P105

特集 秋の夜長は都市づくりに励め

建てる!にはまる シミュレーション

サターン版シムシティ2000を徹底紹介、そしてザ・タワーとテーマパークの全貌を速報!

P111

COMING SOON SOFT

発売目前/ セガサターンソフトを大紹介!

出たなツインビーヤッホー/ガーディアンヒーローズ/
ワールド アドバンスド大戦略/真・女神転生 デビルサマナー/
QUOVADIS/おーちゃんのお絵かきロジック/レイヤーセクション/ダライアス外伝/
宝魔ハンターライム/メタルファイター♡MIKU/キング・オブ・ボクシング/
信長の野望・天翔記/峠KING The Spirits/スチームギア・マッシュ/
FEDA~エンブレム・オブ・ジャスティス・リメイク/QUANTUM GATE I/
ARENA/ブルー・シカゴ・ブルース/
サンダーstorm&ロードブラスター/
ゴールデンアックス・ザ・デュエル/F-1 Live Information/
ウイングアームズ/ハングオンGP'95/Break Thru/
ときめき麻雀パラダイス/将棋まつり

P151

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム/
熱血親子/卒業 II ネオ・ジェネレーション/魔法騎士レイアース

P163

AM2研EXPRESS NEO

短期連載開始!「VF3」への道/鈴木 裕インタビュー

P88

特別企画

最新! サターンの周辺機器事情

アナログミッションスティック他、ペリフェラルの情報を満載!

P42 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P44 セガサターンデータステーション
P46 セガサターン読者レース
P81 VOYAGER
P87 SEGASATURN SUPPORTERS
P92 NUDE na HARD
P94 ひらけ/情報玉手箱
P95 大バ○王
P96 ハイローラー会
P98 新作スケジュール・ソフトメーカー伝言板
P158 LUNAR EXPRESS
P160 セガAMラッシュ
P172 セガサターンソフトレビュー
P179 MEGA GEAR PARTY
P180 CD BROS.
P182 次世代裏技リーグ
P183 読者プレゼント





SEGA SATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK

●3,000台が集結するアミューズメントマシンショー セガブースではサタンの超新作も体験できる!

今や根っからのゲーマーのみならず、若いカップルやアフターファイブの社会人までにぎわうアミューズメント施設。そんな“遊び”に敏感な世代に向けて、今年も時代の最先端を行くハイテクアミューズメントマシンが幕張メッセに集まる。

第33回を迎えるこのアミューズメントマシンショーの今回のテーマは、「遊から生まれる豊かな心」。立体CG技術を駆

使したバーチャルリアリティマシンはもちろん、占いやメダルゲームなど3,000台が会場に展示される。最先端技術を競うセガとナムコのブースは見逃せない。

また、そのセガブースでは、アーケードゲームの他に、サタンの最新作がキミを待っている。「セガラリー・チャンピオンシップ」など、新作の感触を確かめたい人はぜひとも行こう。



●コンシューマの祭典はやっぱりCSG

サターン対応のソフトが本格的に並ぶのはCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）新作発表会だ。セガはもちろんコナミやグラムスなどサタンのサードパーティータイトルが多数出展予定。

一般招待日のスケジュールは大阪が9月10日(日)10:00~17:00(マイドーム大阪)、東京は9月18日(月)10:00~16:30(池袋サンシャインシティ)。いずれも入場は無料。



一般公開日は9月15日(金・敬老の日)の10:00~16:00。会場の幕張メッセ(日本コンベンションセンター)へは、JR京葉線:海浜幕張下車、徒歩約5分。入場料は中学生以上2,000円、小学生1,000円。会場内のアミューズメントマシンのプレイはすべて無料。問い合わせは、03-3438-2363(日本アミューズメントマシン工業協会)まで。



●重大発言もあり! ライム夏祭り開催!!

発売を1カ月前にひかえた8月22日「真夏の宝魔ハンターライム祭り」が東京都足立区産業振興館で開催された。会場では総監督の中村謙一郎さん、音楽の荒川憲一さん、ライム役の玉川紗己子さん、ドール役のかないみかさんが出演。トークショーや第7話の特別上映、それにクイズ大会と盛りだくさんのプログラムが組まれた。トークの中で中村監督が「いずれはライムのテレ

ビ化も行っていきたいですね」と意気込みも語っていた。ファンとしてもぜひとも実現してほしいよね。



制作中のハブニング、こぼれ話も飛び出たトークショー。続いて上映された特別試写では会場が興奮のるつぽに!

●マルチメディア体験講習で飯野氏に会える!

アミューズメントメディア総合学院では、9月30日(土)14:00から、東京・恵比寿の学院内にクリエイターの卵を集めて、「ゲーム発マルチメディア行きスーパークリエイターへの道」と題するマルチメディア体験講習会を行う。3D映像の貼り込みなどを実際に行う体験授業の他、「Dの食卓」を開発したワーブの飯野賢治社長の講演も予定されている。

本誌では読者10名を講習会にご招待。希望者ははがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、編集部「マルチメディア体験講習会」係まで(9月14日消印有効)。



●海外ソフトを運ぶ シエラ・パイオニアが誕生

「ロードランナー」など数多くのヒット作を生み出してきたアメリカ最大手のコンピュータエンタテインメントソフト会社シエラ・オンライン社が日本市場への参入を図り、パイオニアとの合併会社シエラ・パイオニアを設立した。

シエラ製パソコンソフトの日本語対応はもちろん、これからはサターンやプレステなどの32ビット機への移植も積極的に行う予定。具体的なラインナップなども近くのお伝えできそうだ。



●ヤマハの通信教育でコンピュータ音楽を学べ

誰でも気軽に音楽が学べるヤマハの通信音楽教育システム「Se・Re (セレ)」に、コンピュータミュージックコースが開設された。初心者から上級者まで幅広く対応できるカリキュラムが用意され、課題曲を完成させるとそのつどマンツーマンの指導を受けられる。受講料は48,000円。サタンの音源もヤマハだし、君もアレンジャーへの一歩を踏み出してみては。(セレ事務局: 03-3713-3344)



楽譜がダメでもOKの「BASIC」と、高度なアレンジテクを学べる「PRACTICE」。ジャンルも多彩。

● 電脳工場バンタンがいよいよ32ビット機市場に参入

8月24日、バンタン電脳工場の新レーベル「ハイエンドシアター」のインタラクティブムービー第1弾、「DEATH MASK」の発表会が行われた。会場では、開発途中のプレイステーション版によるデモが流れていたが、「モーションピクチャー」を駆使したサターン版の開発も順調に進んでいるようだ。

本作はムービーシーンだけでも160分CD-ROM3枚組の大作で、INDYを駆使して作成されたCGとハリウッドの映画技術が惜しみなく投入されているという、

これまでのゲームとは一線を画したモノ。サイバーパンク調のカッコ良い映像と迫力あるサウンドは、「本物」を感じさせられた。映像の美しさだけを売り物にする作品も多い中、本作は謎解きや駆け引きなどゲームとしての面白さも当然追究するとのこと。

発売は12月を予定しており（価格などはまだ未定）、サターン版の他にも、プレイステーションやパソコン版が世界同時発売される。映画とゲームの融合という言葉が形になる日も近い？



今からおよそ1千年後の近未来都市。アシッドな空気が漂う。この街をプレイヤーが歩き回って事件を解決するのだ。あなたは生き残ることができるか？

当日は、映画監督のイワモトケンチ氏らと交えたトークショーなども……。ゲーム制作の可能性は新たな境地へと向かう。



● まだ間に合う！ マルチメディア業界就職の味方

「マルチメディア就職ハンドブック」には、業界の実情など就職に役立つ情報の他、8月1日現在の求人票も載っている。この本を5名にプレゼント。はがきに住所・氏名・年齢を明記の上、〒150 東京都渋谷区恵比寿2-7-3 TSビル7階 株バンタンインターナショナル電脳工場 マルチメディア就職HBセガサターンマガジン係まで（締切9月末日）。



● ZUNTATAファンが狂喜したビデオ上映会

サターン版発売が待たれる「ダライアス外伝」。そのオリジナルサウンドを担当したタイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が、8月19日、ビデオクリップ第2弾「ダライアス外伝」の完成を記念して、ファンを招き試写会を行った。このビデオ（LD）は4,500円で好評発売中。プレイ前にぜひ見ておきたいね。



● ゲームクリエイション'95が開催

企画、開発、制作などいくつものパワーを結集してできるゲーム。この創造のプロセスを軸に、トークショーなどを盛り込んでゲーム業界の「今」を体感できるイベント「ゲームクリエイション'95」が東京・大阪で開催される。日時は10月7・8日大阪コークステップホール、10月28・29日大森ベルポートアトリウム。東京会場には中嶋美智代も来るぞ！



● チームSNKラストランで紳助号泣！

SNKスポンサードのチームシンスケSNKが、7月28～30日鈴鹿サーキットで行われた'95コカコーラ8耐ロードレースでラストランを飾った。エンジントラブルで無念のリタイアとなったが、レース終了後、ファンの声援に男泣きした紳助だった。



Sound & Visual Clip

CD MI-CHEMIN 内田有紀

今度の内田のアルバムは、まるでびっくりかえったオモチャ箱！ とにかく楽しく、いろんな内田を模索しながら(?)歌ってます。



「Only You」のリミックスをはじめ、by小室哲哉の曲も3曲収録。20歳を前にオトナになりつつある有紀ちゃんが見えるかも。

◆キングレコード/9.25発売/3,000円

CD Black Ant's Life GONTITI

そのギターで、いつも私達をパラダイス気分にしてくれる2人。まだ知らない方がいるようですが、このアルバムには、牧瀬がビール片手にさまようあの曲も、鈴木杏樹が頭をアワだらけにして歌う曲も入ってます。ほら、どんな素敵な曲かわかったでしょ。



◆EPICソニー/発売中/2,800円

CD BLOSSOM 奥菜 恵

CMやドラマで活躍中の奥菜恵ちゃんのデビューアルバムがついに完成。初めての体験でとても不安だったけど、気持ちをこめて歌うことの大切さ、楽しさに気づいたという、なんとも彼女らしいコメントに、こっちは大切に聴いてあげなきゃと思う1枚だ。



◆コロムビア/9.21発売/2,500円

CD 200倍の夢 Letit go

八塚りえ、順子のヴォーカルユニットとドラマー・天野茂が出会って生まれた「Letit go」。タイトルにもなったセカンドシングル「200倍の夢」はボカリスエットのCMでおなじみの曲。そんなスコーンと突き抜けた前向きなヴォーカルが心地いいぞ。



◆weaJAPAN/発売中/3,000円

CD パンツァードラグーン/ミックス D-RAM

これもまた「パンツァードラグーン」の音楽世界なのだ。独特のセンスで創作活動続けるAZUMAとDJ・ヨージ・ピオハニカを中核となす新感覚ユニットD-RAMによる「テクノ・ダンスバージョン」の本アルバムは、全米でも発売が決定している。



◆NECアベニュー/9.21発売/2,500円

CD LUNATIC PARADE VOL.2

「LUNAR〜エターナルブルー」のエンディング後のエピソードを収録したドラマCD第2弾。正義の味方「仮面の白騎士」が主役のコミカルドラマほか、ルビー役の西原久美子が歌う新曲「らぶらぶふぁにー」やCD未収録曲なども加えて今回も賑やか。



◆東芝EMI/発売中/2,000円

CD もっと！ときめきメモリアル SEP. ~featuring 朝日奈夕子

文化放送系ラジオで好評放送中の「もっと！ときめきメモリアル」からのラジオドラマCD第4弾。朝日奈夕子ちゃんをメインに「修学旅行」で巻き起こる恋のドタバタをお送りします。年末予定のサターン版を待ちながら、さらなる妄想にふけろうね。



◆キングレコード/9.21発売/2,800円

CD WORLD HEROES PERFECT SNK ADK

ワーヒーならではのお笑い路線まっしぐら！このビデオは、ADK突撃インタビューやCMなどもはさんでTV番組風の構成になっているのだ。お笑い部分を盛り上げる千葉繁の声がいかに！



◆サイトロン/9.21発売/4,800円

セガ周辺のデータ関係はコレでチェック!!

SEGA SATURN MAGAZINE
DATA STATION

SOFT SEGA SATURN SALES

次の目標は300万台!セガサタンのソフト最新の売れ筋は?

●ソフト売上げ

TOP 10

SHOP
DATA
NEXT
LEVEL

この夏から一気に発売タイトルの増えてきたセガサターン。今回はRPG大作あり、話題の移植あり、野球拳あり(笑)と大にぎわいだ。新規ユーザーを満足させるラインナップと比較的に安く買えるソフト群がグッドだね。今後もまだまだ楽しいソフトが出てくるぞ。

1位

NEW
SOFT

リグロードサーガ

セガ/95年7月21日発売/5,800円/RPG



4426 POINTS

3Dの演出が次世代を感じさせる「リグロード」。使いきれないほど多彩なキャラは続編に期待?

2位

NEW
SOFT

バーチャファイター リミックス

セガ/95年7月14日発売/3,480円(限定発売)/ACT



3373 POINTS

限定発売ながら、安さと完成度の高さとで2位を獲得。追加販売も継続的に入ってる模様?

3位

NEW
SOFT

Dの食卓

アクレイトジャパン/95年7月28日発売/8,800円(2枚組)/ADV



1533 POINTS

映画の演出で2時間キッカリ堪能させてくれる話題の移植作。少々及ばず3位だが、「2」は?

4位

前回
6位

デジタルピンボール ラストグラディエーターズ

セガ/95年6月23日発売/5,800円/PIN

品不足もやや解消? デキの良さと豊富な裏技が魅力。

971 POINTS



5位

NEW
SOFT

ゆみみみずすREMIX

ゲーム アーツ/95年7月28日発売/5,800円/ADV

竹本ファン必見のリメイク。最近はやや値下がり気味?

741 POINTS



6位

NEW
SOFT

クロックワークナイト〜ペーパーチョコの大冒険・下巻〜

セガ/95年7月28日発売/4,800円/ACT

楽しいおもち箱の冒険も完結。やや伸び切れず?

626 POINTS



7位

NEW
SOFT

THE野球拳・スペシャル〜今夜は12回戦〜

ソニエック代官山/95年7月28日発売/6,800円(18歳未満お断り)/ETC

家庭用機市場を震撼させた衝撃作。売れはやや一歩?

454 POINTS



8位

前回
1位

デイトナUSA

セガ/95年4月1日発売/6,800円/RAC

今だに根強い定番レース。手ごろな実売価格も○。

453 POINTS



9位

NEW
SOFT

実況パワフルプロ野球'95 開幕版

コナミ/95年7月28日発売/5,800円/SPT

野球の定番作品がようやく上陸。移植度は賛否あり?

451 POINTS



10位

前回
4位

スーパーリアル麻雀PV

セガ/95年5月26日発売/8,800円(X指定)/TAB

まだ売れてる脱衣麻雀のバイオニア。次も期待だね。

418 POINTS



※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月1日〜8月2日まで。★協力店●銀座博品館・トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ・真ノロ●ブルート・ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこどう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

●ビデオゲーム

TOP 5

SHOP
DATA
VIDEO
GAMES

今回のJAMMAショーは、9月13〜15日に開催予定だが、今年は徐々に見えつつあるセガの新作群が目を見せないぞ。中でもAM3研のロボット対戦「電脳戦機バーチャロン」や真体感バイクレース「セガ・マックスTT」は必見だ。AM1研、2研の隠し玉も必見!

3 バーチャストライカー



4 鉄拳2



リリース前から注目されていた鉄拳2がついに登場。技も多彩。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	3	ストリートファイターZERO	カプコン
3	—	バーチャストライカー	セガ
4	—	鉄拳2	ナムコ
5	4	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ

WANT TO SEGA SATURN CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

●移植希望

TOP20

USER
DATA
NEXT
LEVEL

最新アーケードゲームから話題の脱衣麻雀まで続々と移植が決定していきセガサターン。今月は集計上今回の1位にいた「ストリートファイターZERO」の移植が決まった他、期待の新作もいろいろ登場予定だ。緊急決定のコナミ「スナッチャー」も注目!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	同級生シリーズ	エルフ パソコン他	93
2	6	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC他	90
3	2	バーチャストライカー	セガ VG	85
4	1	ヴァンパイアハンター	カプコン VG	84
5	4	鉄拳	ナムコ VG他	58
6	7	リッジレーサー	ナムコ VG他	44
7	8	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	32
8	13	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	24
9	15	ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ	セガ メガドライブ他	23
10	18	サイバーボッツ	カプコン VG	22

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	10	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	21
12	14	A.I.V	アートディンク パソコン他	20
13	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ他	18
14	12	スーパーストリートファイターIX	カプコン VG他	17
15	20	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	16
16	17	クールライダーズ	セガ VG	15
17	9	聖魔伝説 3 X 3 EYES	日本クリエイト パソコン他	14
18	新	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	13
19	新	スレイヤーズ!	バンプレスト SFC他	12
20	新	アークザラッド	SCE プレイステーション	11

祝 ストリートファイターZERO



完成度 10%(?)

※昨日の国技館大会で急ぎよ発表されたらしい移植。完全移植で、年末には遊べるぞ!

祝 スナッチャー



完成度 5%(?)

コナミから緊急決定した近未来アドベンチャー「スナッチャー」。今後は移植は続く?

※画面は他機種版のものです。

HOPEFUL SEGA SATURN NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

●期待の新作

TOP15

USER
DATA
NEXT
LEVEL

今月は上位のランキングから発売されるソフトも結構多く、買い切れないほど話題作が集まってくるのがうれしいね。特にこれから年末にかけては、毎月のように新作ラッシュが続くから、みんなも大変かも。お目当てのソフトは買い逃がすなよ!

1位 前回 1位 **バーチャファイター2**
セガ/95年度内発売予定/価格未定/ACT

748 POINTS

勝利ポーズも入ってきた
いよいよ全キャラもできてきたサターン版「VF2」。今回は画面にも体力ゲージが入り、勝利ポーズも入ってきた。P.48。

2位 前回 2位 **セガラリー・チャンピオンシップ**
セガ/12月発売予定/価格未定/RAC

519 POINTS

史上最高のレース誕生!
急ピッチで移植中のサターン版「ラリー」は、完全移植の他、様々なオマケもつきそう。最新独占インタビューはP.53だ!

3位 前回 3位 **バーチャコップ**
セガ/11月24日発売予定/価格未定(競同権あり)/SHT

456 POINTS

判明!サターンモード!
家庭用機初のガンものの大ヒットを狙う1作。競同権での販売決定とオリジナル要素をスクープキャッチ(P.163)

※上のデータのポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ヴァンパイア	カプコン/年内予定	338
5	4	シムシティ2000	セガ/9月29日	337
6	11	ぶよぶよ通(2)	コンパイル/10月27日	242
7	6	X-MEN	カプコン/今秋予定	229
8	8	ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~	セガ/9月22日	227
9	9	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	226
10	10	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/年末予定	225
11	7	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ/年末予定	196
12	新	ガーディアンヒーローズ	セガ/年末予定	194
13	新	出たなツイビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ/9月29日	178
14	28	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ/3月予定	146
15	23	レイヤーセクション	タイトー/9月14日	138

8 ワールドアドバンス大戦略 **15** レイヤーセクション

戦後50周年の今、壮大な戦闘が甦る。リアルな映像は必見!

ついに完全移植を実現。サターンのみで堪能できるぞ。



読者参加型企画

セガサターン Vol.9 読者レース

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

9月1日現在までの発売ソフトが64本にもなったセガサターン。この中からの購入には、読者のみんなの投票でランキングする「読者レース」のオッズ表をチェックするとい感じだぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用をする予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締め切りは10月4日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターン

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター	ACT	9.3551
2	2	デジタルピンボール 〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	9.1824
3	3	バーチャファイター リミックス	ACT	9.1818
4	4	デイトナUSA	RAC	9.0808
5	7	アイドル・セナ パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	ETC	8.8965
6	5	パンツァードラグーン	SHT	8.8637
7	6	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	8.7226
8	新	Dの食卓	ADV	8.64
9	新	ゆみみみっすREMIX	ADV	8.5882
10	新	リグロードサーガ	RPG	8.5208
11	8	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.4802
12	9	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スティーブに挑戦〜	SPT	8.4128
13	10	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2441
14	新	クロックワークナイト 〜ペパル・チョの大冒険・下巻〜	ACT	8.042
15	11	MYST	ADV	8.0391
16	12	ピクトリーゴール	SPT	7.9933
17	13	三国志IV	SLG	7.8952
18	16	RAMPO (18歳以上推奨)	ADV	7.6674
19	17	サイドポケット2 〜伝説のハスラー〜	TAB	7.6476
20	14	バトルモンスターズ (18歳以上推奨)	ACT	7.6219
21	20	上海 万里の長城	PUZ	7.552
22	18	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜 (18歳以上推奨)	RPG	7.5393
23	19	クロックワークナイト 〜ペパル・チョの大冒険・上巻〜	ACT	7.5312
24	15	ゲームの達人	TAB	7.5
25	新	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.4782
26	22	アイドル雀士スーチーパイSpecial (MA18)	TAB	7.4229
27	21	VIRTUAL HYDLIDE	I-RPG	7.3815
28	23	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.0808
29	27	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	6.9523
30	26	麻雀巖流島	TAB	6.923
31	24	柿木将棋	TAB	6.921
32	新	平成天オバカボン すすめ/バカボンズ	PUZ	6.85
33	28	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	ADV	6.6221
34	25	GRAN CHASER	RAC	6.6081
35	新	新・忍伝 (18歳以上推奨)	ACT	6.5
36	29	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.2366
37	30	Wan Chai Connection (18歳以上推奨)	ADV	5.9627
38	31	ダイダロス	SHT	5.6914
39	32	TAMA	ACT	5.6629
40	33	ゲイルレーサー	RAC	5.6483
41	新	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	5.5486
42	34	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.4457
43	35	麻雀悟空・天竺	TAB	5.3623
44	36	〜制服伝説〜 プリティファイターX (18歳以上推奨)	ACT	4.5

◎新着本命馬紹介 手堅い名作の完全移植。インタラクティブな2本だ。

8着 NEW SOFT

Dの食卓

アクレイムジャパン/95・7・28
 8,800円(2枚組)/ADV
 全投票平均点 **8.64**
 本誌の平均点 **8.0**

名作メガCD版「夢見館」が静の恐さなら、これは動の恐さ。演出とグラフィック、効果音、サウンドは抜群に合っていて素晴らしい。ただし同じ所を何度も行き来するの、移動速度が遅くて時間稼ぎばい、途中で一時停止すらできないのは難(トイレやTELなどに困る)。まずは買って「観る」価値大あり。(埼玉県・西島昇) CGムービーで進む画面はかなりのすい、2時間以内という制限があるため、初プレイクリアは至難。2度目以降は単なるアイテム集めばい作業になるのか残念。「D」の意味はやや安直?(大阪府・河島弘・19歳)

9着 NEW SOFT

ゆみみみっすREMIX

ゲーム アーツ/95・7・28
 5,800円/ADV
 全投票平均点 **8.5882**
 本誌の平均点 **7.0**

とても2年前のゲームとは思えないほどアニメのデキが良い。通してアニメが見れる「リプレイ」がついているのも。最後にセーブもできるので、自分がアニメーションを作ったかのような満足感にも浸れる。次回作の予告や声優コメントも入っていて満足。(埼玉県・鳥羽宏彰・18歳) まさに完全版だが、内容はメガCD版と同じ。せめて新しい話でもほしかったところ。パズルも本当にオマケ程度だが、40面全部解くとサービスも……。豪華ブックレットはいいが、マニュアルがへぼいのは難。竹本泉ファンは必携。(東京都・柴田博之)

○新着対抗本命馬紹介 ロープレ王国第1弾。3D・RPGはますます?

10着 NEW SOFT

リグロードサーガ

セガ/95・7・21
 5,800円/RPG
 全投票平均点 **8.5208**
 本誌の平均点 **7.0**

3D視点にこだわり、RPG初の視点変化が楽しめるのは、なかなか良い。また美麗なオープニングはゲーム中にも入れてほしいほどのカッコイイ。難易度もそれほど高くなく、わざわざレベル上げをしなくていいのも。戦闘の途中でセーブできなかったり、中盤まで仲間を集めて回るのが行き当たりばったりで、やや間延びを感じるのは難だが、ありがちなシステムも見せ方で大きく変わる好例の1本。(千葉県・佐々木一郎18歳) 技や魔法を使った時のグラフィックが派手でキレイなので、戦闘は楽しい。でも、狭い場所の戦闘では20数匹の敵の行動を見せられるのはイライラするし、

シナリオが短く、行ける場所が意外と少ないのは残念。ゲーム自体は新鮮味があって面白かったが、(東京都・堤秀樹・22歳) 戦略RPGとしては平均的。可もなく不可もなしといった感じ。ゲームシステムや技の「ひらめき」などは、いかにも「シャイニング・フォース」や「ロマサガ」を意識しているが、しゃべらないキャラやフィールド画面、街中でのつらばうの主人公達にはガクゼン。キャラが多いわりにスキルを稼ぐ場所が少ないのでキャラの成長に偏りが出がちなのも。よく出る読み込み画面と弱いボスもちょうと。(大阪府・鍋島次郎) 敵の思考はただ突っ込んでくるだけだし、コマンド入力の反応も悪くお話しにならない。ストーリー展開も見え見えでイマイチ。(埼玉県・根津彰・21歳) カートリッジからそのままロードできるのは。本体RAMとカートリッジRAMで合計6つ記録が残せるのも良い。意外と日本を感じさせるBGMも感動。(岐阜県・OSA・16歳) ★キャラのデザインとゲームバランスがもう一息? 新時代を感じさせる見せ方は今後につなげたい1作だ。

△新着単穴馬紹介 結構好評の「下巻」。前作と同じ? それとも超えた?

14着 NEW SOFT

クロックワークナイト 〜ペパル・チョの大冒険・下巻〜

セガ/95・7・28
 4,800円/TAB
 全投票平均点 **8.042**
 本誌の平均点 **6.0**

上巻に比べ、奥行きを感じさせるステージも用意され、面構成やアイデアもパワーアップして。デモ

の演出も「愉快なおもちゃ箱」的な世界観が生きていて良い。だが、各面ともステージが長すぎるため、凝った演出もくどく感じられてしまうのが非常に残念。変わりばえのないルーレットと死ぬと戻されるのが健在でうーん。(愛知県・森田隆行) 確かに新鮮味はないが、雰囲気や操作性は変わってなくて、安心してゲーム(の続編)に入り込める。隠し部屋を探す楽しみもあるし、エンディングもやられたって感じ。3面のボスが少々力不足な以外は。(愛媛県・伊藤久仁彦・25歳)

オッズ表サターン寸評

「VF」ついに無敵の9連覇! 抜くのは「2」か?

数々の強敵のランクインを前に、コーナー開始以来破竹の勢いで9連覇を達成した「VF」は、いよいよ来月前人未到の10連覇に挑戦。もう一方で破竹の勢いを見せる最下位女王「X」にも、凶敵出現の予感!? どちらも必見!!

【今月のひとこと】「隊長、最近の「サタマガ」って、なんかだんだんブ厚くなってませんか?」「うむ、雑誌として好調な証じゃな。悪いが、部数も一気にナンバーワンな感じじゃぞ」「頭に広告が多すぎるという苦情も見かけますが?」「バカボン! それも雑誌が好調な証じゃ。出直してこい」「今後何か秘策なんかあるんですかね?」「ヒ……ミ……ツじゃ」「じゃ、隊長。予想のほう頑張ってください」「おお!」

▲その他新着馬

パワプロ、グレナイに及ばず。賛否両論だ。

25着	NEW SOFT	実況パワフルプロ野球 '95開幕版
	コナミ/95・7・28 5,800円/SPT	
	全投票 平均点	7.4782
	本誌 平均点	7.0

あの「ファミスタ」を超えた作品だけに、完成度は現存する野球ゲームでも間違いなくトップだが、サターン版はSFC版「2」と比べるとベナント60試合モードがない、完全試合他の記録がなくなったなど、プレイ環境に大きな影響を与えることが多く、プレイ感覚もSFC版とまったく別物。COMも超弱すぎて、パワフルモードの欠如は痛い。(兵庫県・宮崎義彰・18歳)見た目はまさにパワプロだが、打球・返球・強振時のカーソルが遅く、このゲームの持ち味の戦略的な駆け引きが楽しめない。寂しい実況も許せん。(奈良県・宮崎賢次・19歳)

32着	NEW SOFT	平成天才バカボン すめバカボンズ
	ゼネラル・エンタテインメント/95・7・7 4,800円/PUZ	
	全投票 平均点	6.85
	本誌 平均点	6.0

赤塚不二雄の世界がこれほど完全に再現できたゲームは見たことがない。ブロックをブロックで挟むというゲーム部分より、各ステージ前に入る凝ったデモシーンにすべてがある。退廃したノリのBGMも。ポーズ時のウナギイヌは最高。(東京都・小林直人・25歳)

◎来月出走予定馬パドック情報

発売済みの注目ソフト2本。ランクインは次回だけでも、すでに来ているご意見を先取りチェックしちゃうぞ!

? 着 シャイニング・ウィズダム	
	ウリの連打システムは、トラップ回避以外はストレスと隣り合わせだが、ゲームは結構ハまる。マップが異様に広く次に行く場所に迷うが、終わるのに10時間前後とあきれるほど短いのは残念。隠し要素と組み合わせ魔法は○。(愛知県・酒井信)
セガ/95・8・11 5,800円/A・RPG	
予想 オッズ	7.86
本誌 平均点	6.0

？着	魔法騎士レイアース
	しゃべりまくる会話シーン、万人向けの難易度、原作を知らなくてもめり込める演出、TV版と似ていて全然違うシナリオなど、まさに究極のキャラクターと言えろ。ラスト周辺の読み込みは難だが、この安さは迷わず買い！(滋賀県・相原翔)
セガ/95・8・25 4,800円/A-RPG	
予想 オッズ	8.63
本誌 平均点	8.33

【予想屋の周辺機器投票大募集!】今回もまた、セガサターン用周辺機器への投票を継続。持ってる周辺機器に点数(10点満点)をつけてね。投票者から10名に特製福袋をあげるぞ。前回の当選者(セガの勝ち!)は、福岡県・田辺陽介、北海道・小野純一、新潟県・高尾雅美、長野県・吉田裕美、兵庫県・水野慎太郎の5名(敬称略)。また、応募者抽選の10名は発送をもって代えさせていただきます。

場外馬券場 高級馬主の声

●8月号の高級馬主に載った仲村勝利くんも、まさか「スーパースターミックス」が本当に実現するとは思わなかっただろう。(千葉県・坂本・19歳)
●「リグロードサーガ」を「リクルートサーガ」と読み間違えるのは、就職難時代のせいかな?(長野県・山門宏一)
●「Dの食卓」にストーリーがなかったら、ローラはただの泥棒にすぎないと思う。(大分県・K・F伝説・16歳)

セガサターン
ソフト総評

まだまだ続くラッシュ/次の主役は?

夏から秋にかけての新作ラッシュを前に、ランクインソフトも一気に急増中。来月登場予定のソフトは早くも10~15本もありそう。予感だ。もしかしたら来月だけは臨時増ページもありえそうぞ。話題作から要注意ソフトまで、来月もチェックだ!

↓オッズ表サターン周辺機器

順位	前位	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気/94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.5601
2	2	セガサターンコントロールパッド ●セガ/94年11月22日発売●2,500円(パッド/純正)	8.1348
3	4	シャトルマウス ●セガ/94年11月22日発売●3,000円(マウス/純正)	7.7094
4	3	レーシングコントローラー ●セガ/95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー)	7.7019
5	5	サンサターンパッド ●サンソフト/95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.282
6	6	バーチャスティック ●セガ/94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック/純正)	7.2496

周辺機器
寸評

アナログスティックの行方は!?

臨時募集区発表中のサターン周辺機器ランキング。今月は新着はないけれど、今後も新製品が結構予定されているだけに注目だぞ。アナログは何点だ?

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、前評判も上々のセガのRPG「魔法騎士レイアース」だ。キャラクターゲームとしても1つのお手本と言えそう。このソフトは何着で登場するか? 右のように書いてくれ。

今月の
着順予想「魔法騎士レイアース」
は何着だ?

【隊長さんの予想】手堅いRPGなので、4着でいくか。
【謎の予想屋の予想】最近ソフト本数も多いから10着ね。

当選者
8月号

8月号予想「バーチャファイターミックス」は隊長さんの予想ドンピシャの初登場3着でした。正解率はやや低く23%。当選者は抽選の結果、愛知県・佐藤和義さん、東京都・長井慎二くん、宮城県・丹羽三郎くんの3名です。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ビタリ賞なら2本!)あげるぞ。今月は、サターン「X指定」の脱衣麻雀2作目「アイドル麻雀ファイナルロマンス2」の予想をしてもらおう。下の2人の予想も参考に(?)右上の記入例のように書いて送ってくれ。

今月の
オッズ予想「ファイナルロマンス2」
は何点だ?

【隊長さんの予想】いきなり難しい。脱衣で8.0123か。
【謎の予想屋の予想】甘いスケベ(笑)。内容で6.7368だ。

当選者
8月号

8月号のオッズ予想「新・忍伝」は、謎の予想屋が最近似予想(6.5245)を出し、6.5で決着。これには、千葉県の岩瀬寛幸くんがなんとビタリ賞をゲット! 岩瀬くんにはビタリ賞で特別にソフト2本を送るぞ。おめでとう。

セガサターン
読者レース 参加者大募集中!ハガキの
書き方例

《記入例》
※発売前ソフトの初登場
ら即ボツだよ! 電卓で!
(セガサターン:5本まで!)
・バーチャファイター(10着)
・デビルUSA(9着)
・スーパーファミコン(8着)
・RAMPO(7着)
・グレナード(5着)
(スガダラは5着、ゲームの3本は
くコメント)くはいソフトも。
※魔法騎士レイアースは8月号に5本
「魔法騎士レイアース」のオッズ予想
※応募者から10名に特製福袋をあげるぞ。

中央区日本橋区
平田ビル2F
セガサターン読者レース事務局
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、注目の周辺機器の新製品「アナログミッションスティック」と好きなサターンソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評価をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ)、また発売前ソフトの評価をしてもボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は12月号の当コーナー内です。今月の応募締切は10月4日(消印有効)だ。ドンドン送ってね。

今月の特別プレゼント!

アナログミッションスティック



今月の特別プレゼントには、アメリカデザインのカッコイイ最新ジョイスティック「アナログミッションスティック」を用意したぞ。応募者から抽選で5名に好きなソフトとセットでプレゼントだ。

当選者
8月号

8月号応募者プレゼント(鈴木裕サイン入りゴールドデイスティック&お好みソフト)の当選者は京都府・山本誠二くん、岡山県・福山隆くん、神奈川県・土城陽介くん、滋賀県・近藤美津子さん、千葉県・長野真くんの5名でした。

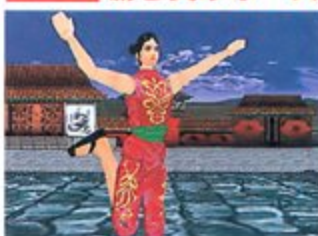
さらにここまで進化!

CHECK 1 体力ゲージも入ってきた!



仮にだが、画面に体力ゲージとタイム表示が入ったノ

CHECK 2 初公開! 勝ち負けポーズ



「」より凝っている勝ち負けポーズも完成。初公開だ。

CHECK 3 全10キャラ揃いぶみ!



今月ウルフと影丸もでき、10人が揃った。詳細速報ノ

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度——30%

バーチャファイター2

SEGA SATURN

Virtua Fighter 2

●'95年度内発売予定●価格未定●ACT (対戦格闘)

移植作業も快調! 各部も続々完成中!!

先月はすべての技が入り、開発中のキャラ選択画面も紹介したサターン版「VF2」。今回はさらにゲームの仕様が作り込まれ、改良された最新画面を公開だ。超最新情報満載ノ



POINT 1 日々進化していく画面を見よ!

サターン版の画面の初公開以来、常に本誌ではアーケード版との画面の比較をしてきたが、あくまで「本物」にこだわるAM2研は、1カ月単位で見た目もこれだけ進化させてきた!! より本物に近づく様を実感してくれノ



後はこのようにジェフリーの髪などが入って、揺れれば完成か?

POINT 2 ウルフとカゲそして未公開ステージ続報!

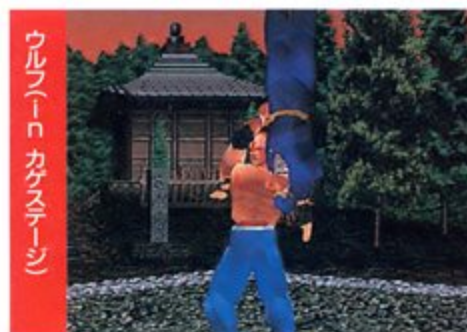
先月までに公開されてなかったウルフとカゲのプロトタイプもついに公開!! 各ステージも同時に移植作業が進行中だが、今月はカゲステージとリオンステージも初公開するぞ。どちらもデキの良さに、期待は高まるノ



先月のバージョン



今月のバージョン



ウルフ(ハカゲステージ)

ウルフの魅力は豪快な投げ技。投げに關する当たり判定はほぼ完成している。



カゲ(ハカゲステージ)

新技の地走りをする影丸。現在は順市の飾りなどが外されたプロトタイプだ。

キャラ選択画面も改良中!

先月紹介したキャラ選択画面も1カ月の間に新たに描き起こされ、大きく変化。基本はアーケードの忠実移植だ。



アーケード版

先月のバージョン



先月は一部のキャラの表情やカメラアングル、光源処理が違っていた。

今月のバージョン



今月は画面の明るさやデザインがより忠実に再現。ジャッキーも男前に。

「VF2」超最新速報!!



WIN



POINT 3

勝ち・負けポーズも完成!

「VF2」のウリであった多彩なモーションの1つに、各キャラクターの勝ち・負けポーズがある。今月は、サターン版にもこれらのモーションが完全再現されてきた。開発データ

上では、すでにすべてのポーズが完成して入っているが、今回は各キャラ1種類ずつをカメラモードでキャッチしてみた。今からどのキャラのポーズを選ぶか考えておこう。

LOSE



カメラモードで開発中のリョンの勝ちポーズとジェフリーの負けポーズをキャッチ! 動きは業務用とまったく遜色ないぞ。

勝ちポーズ WINNER

「VF2」の勝ちポーズは、各キャラ最大4種類が用意されている(リプレイ時にP・K・Gのいずれかを押すと選べる3種類と、エクセレントKOの1種類)。今回はKボタン時のポーズを紹介だ。

アキラ



「オラオラオラ」で有名な、アキラの勝利ポーズ。両腕を上げて、気合を込める姿がカッコイイ。

パイ



無邪気にはしゃぐことで話題になったパイ踊り(?)も再現。バカっぽさも業務用を忠実に再現!

ラウ



「修行が足りんわ」と言われ、クヤしい思いをした人も多い? 前大会王者の貫禄的なポーズだ。

アーケード版「VF2」



ジャッキーはアーケード版から、英語のセリフがカッコイイのだ。

ウルフ



右腕を高く差し上げ勝利のアピール。これで「アウー」と叫ぶウルフの遠吠えに惚れた人も多い?

影丸



「南無」のカゲは、クルリとまわって印を切る。業務用はこのポーズで結業が舞う時が印象的だった。

ジェフリー



古代パンクラチオンらしい(?)変わったポーズ。横から見ると、お腹の出し合いがかなりイイ感じ。



AM2研デザイナーからひとこと

開発機材上では、今よりもさらにクオリティは上がっております(来月公開?)。当初は容量(メモリ)の配分がわからなかったんで、テクスチャーを小さめに作成していました。でも、もう少し大きくしても大丈夫と言うことが判明しまして、各キャラともさらに細かい模様をつけています。

サラ



足についたホコリを払い、拳を前に突き上げるサラ。高慢なセリフまわし(もちろん英語)も魅力だ。

リオン



おぼつちやんらしい(?)優雅な動きを見せるリオン。勝ちポーズは雄獅拳ならではの独特な舞いだ。

舜帝



舜帝のみGボタンで見る勝ちポーズを公開。酔拳らしく酔いつぶれたりするユニークなポーズが多い。

負けポーズ LOSER

負けポーズはタイムアウトやリングアウト時のみに見れるポーズだ。サターン版では、すでにリングアウトの判定も入ってきたため、ここに負けポーズを初公開! どれも一度は見損だぞ。

アーケード版「VF2」



CPU戦の時に、タイムアウトやリングアウトすると負けポーズが見れる。こちらも凝ってます。

アキラ



頭を抱えながら床に崩れ落ち、悔しさのあまり地面を叩き続けるアキラの負けポーズ。「何もかも……」と思うほどの悔しがりやだ。

ラウ



今回の勝負の敗因を自分に言い聞かせているような、ラウの腹組みポーズ。さすがに年の功がある!!

パイ



顔を両手で覆い、泣き崩れるパイ。足を横にぶくため、深々と顔を地面につけて土下座謝罪をする影丸。なめらかな動作に感嘆の声。

ウルフ



意外とそびえ立つウルフの負けポーズ。砂をつかんで投げつけ、の動きが「ちえっ」と言っているかのよう。

影丸



1P側キャラクター いよいよ全員登場!

今回の技モーション公開は、本邦初公開であるウルフとカゲをメインに紹介するぞ。キャラのモデリングの状態は、まだプロトタイプだが、今後は完成直前まで、AM2研のデザイナーが

キャラの修正をしていき、限りなくアーケード版に近づけたいとのことだ。現時点でも、動き自体はアーケード版そっくりなので、これからのクオリティアップには、期待できそうぞ。



ウルフ ホークフィールド (プロレス)

現段階では首から肩への肉付きがやや弱めのウルフ。完成版はおさげの髪がちゃんとつくぞ。

WOLF HAWKFIELD

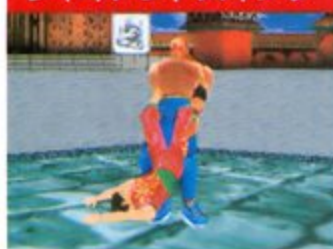
AM2研デザイナーからひとこと

筋肉の質感がよく出せたと思っていますが、ちょっとおいしそうな、香ばしい色になってしまったかなと……(笑)。ま、これは仮のものなので、ちょこちょこ直していこうと考えています。ポリゴン数が少ないので、"比較的" 楽でした。



アーケード版
ガッチリとした体格と威圧感のある雄姿。早くもこれに近いぞ。

ジャイアントスイング



「」からおなじみのウルフ最大の技。続いてダッシュエルボを狙え。

フライングニールキック



ウルフの空中技は「VF2」で大躍進。華麗な空中戦法を炸裂させる!



影丸 (紫陽流柔術)

まだ頭の飾りがついてないので、少々変だが、今後はマスク取れバージョンも公開予定だ!

KAGE-MARU

AM2研デザイナーからひとこと

構えが猫背なので、首周りのモデリングに苦労しました(始めから背筋が丸くなっているの、その分挙動が大きいんです)。また頭の飾りがついていないとただの頭巾になっていますが、ちゃんとつけますよ。



アーケード版
アーケード版にはこのような飾りがついてる。2Pは独特だぞ。



地走りを前と後ろから見たところ。注目! 地下足袋の裏側。ちゃんと親指も分かれているのだ!

開発状況 チェック① 動くのは指だけじゃない! あの"首振り"もすでに完成だ!!

先月号の時点ですでに指が動いていたサターン版だが、今回はさらに移植作業が進み、頭の"首振り"部分も完成してきた。これは常に頭の部分が敵の方向を向いているという、「VF2」で導入された代表的な演出の1つだ。AM2研によれば、これ以外にも各キャラで動くもの(アキラのハチマキ、ラウのおさげ髪など)は、完成版までに確実に移植したいとのこと。期待大だ!



2人の舞帝を歴戦級させる。と首を振り振りして笑える。



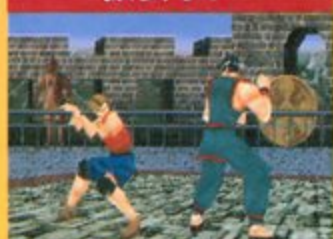
見上げるアキラのアップ。先月のものより表情もいい感じだ。

見下げる



「VF2」の首振りは、基本的に相手の顔を常に見る。これだけでも超リアル。

振り向く



背中合わせになるとこのように背中越しに相手のほうを向く。自然な動きだ。

上を見る



ジャンプ中のリオンを見上げるアキラ。互いの首の向きをチェックしてみよう。



アーケード版「VF2」

首の振り向きは、人間の首の関節の動きをあらかじめ計算して作られたもの。頭の傾き方も自然だぞ。

続報!

多彩な技の数々を チェック!

着々と開発が進むサターン版だが、8月上旬現在の状況は、リングアウトや勝ち負けの判定、乱入やCPU戦といったシステムの部分がすでに組み込まれてき

ている状態だ。また当たり判定は、投げ技以外入っていないが、各キャラの特殊技はすべて出せるようになっているぞ。そこで今回はその技の一部を紹介しよう。



サラ フライアント (截拳道)

アーケード版



左のサターン版と比べるとモデリングはかなり近い。

ターン・ロースピンキック



この下段回し蹴りは振り向き攻撃の中でもスキが少なく、非常に使える技のひとつだ。相手の攻撃もかわせるぞ。

ダッシュニー



膝攻撃を得意とする、サラの代表的な中段攻撃。リーチがあるので奇襲技に使える。

BACK



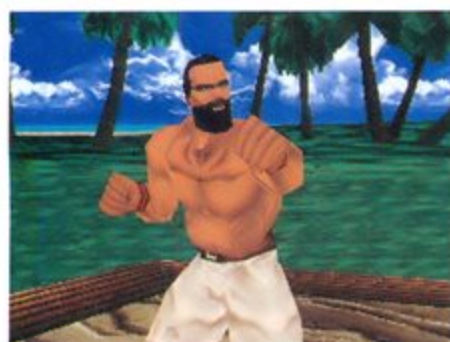
SIDE



ネックフリーカー



フライアント兄弟が使う、相手の首を刎って頭から叩き落とす投げ。『1』の時は、間合いがやや長かったが、『2』では通常の間合いに。ダブルジョイントパッドとの二択攻撃にもなる実用的な技だ。

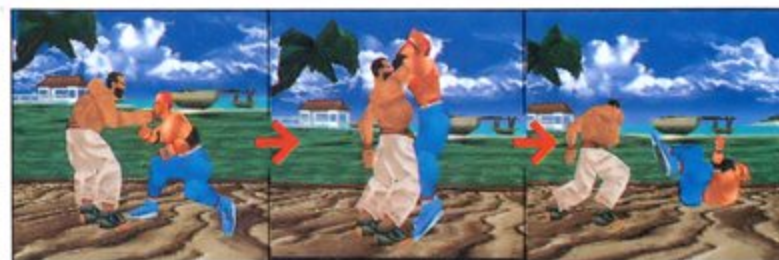


ジェフリー マクワイルド (パンクラチオン)



まだ付いてないトサカは来月に入るぞ?

アイアンクロー



しゃがんだ相手の頭をつかんで持ち上げ、そこから地面にたたきつける投げ技。しゃがんだ相手に●Pと、コマンドは簡単だが、見た目に反して威力はやや普通な感じだ(ダメージ50)。

SIDE



BACK



ヒップアタック



その名の通り、ジェフリーのケツが吹っ飛んでくる迫力の体当たり技。当たれば、相手をだいたい飛ばせるので、リングアウトも狙えるが、出るまでに時間がかかり、バレーバレーの可能性も?

開発状況 | 完成してきた各背景の再現度は?

今月までに順次公開されてきたステージも、いよいよアキラ、ウルフ、ジャッキー、デュラル面を残すのみとな

アーケード版



デュラル面をはじめ、業務用は様々な仕掛けが施されているのだ。

った。現在は「比較的難しくないステージから制作している(岡安氏)」とのことだが、ここまで公開されてきた背景は、どれもほとんど違和感を感じないデキと言えよう。「サターン版はゲーム性を第一に考えているため、一部のステージの演出がなくなるかも」との声もあるが、今後の完成に期待しよう。

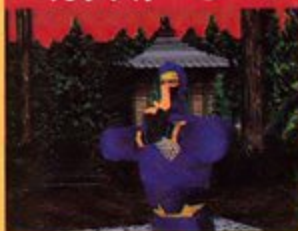
リオンステージ



「AM2研より」

ステージ作成は業務用のデータをそのまま使うわけにはいかず、うまくパースがつかないようにモデリングデータを変えている部分もあります。「決闘勝負」の看板や、万里の長城っぽさはうまく出ているでしょ?

カゲステージ



「AM2研より」

夕暮れの黄昏時の光の感じを表現したかったのですが、いかがでしょうか? アーケード版は光源がかなり横で、逆光の建築物もあれば、モロに光が当たっている建築物もあります。そのへんの再現も見てください。

バーチャファイター2

AM2研 特別インタビュー 岡安啓司

サターン版
「バーチャファイター2」チーフ

「サタマガ」読者からのハガキを手にして、みんなからの要望に目を通す岡安氏。「VF2」は去年の「1」に比べて、「意外と余裕がありますから、いろいろできそうな気がします」とも。最近の制作状況と気になるオリジナル要素について直撃だ！

去年の「1」よりは いろいろできそうです

本誌■まずは、最近の作業状況ですが、かなり順調のようですか？

岡安■いや、見た目の進行具合とは違ってちょっと遅れてきてはいるんですよ(笑)。予定していたコリジョン(※当たり判定)も、一番の難関だけに、ちょっとかかっている。ただ、去年の「1」に比べたら、去年の同じ時期にできてなかったものがドンドンできあがってきてますので、まだちょっと余裕は感じてますね。処理的に遅れてきてるところは、ツインCPUをもう少し使いこなせば大丈夫そうだから。もちろん、今もツインで使ってますが、まだかなり余裕があるので。

本誌■各キャラのデザインもプロトタイプにしてはよくできてますね。

岡安■今後は各デザイナーが専属で、1度描いたもののクオリティを徐々

に上げていく予定ですから、心配なく仕上がっていくと思いますよ。今回お見せした影丸なんかは、まだ頭の飾り物がついてないので、ただの頭巾かぶった変な男みたいですが(笑)、ちゃんと部品がついてくればオリジナルと同じになるはず。本誌■勝ちポーズ、負けポーズのようなものも、基本的にアーケード版からデータをそのままもってきてるわけですか？

岡安■そうですね。基本的にはそれが一番手間がかかりませんし、移植としても一番いい方法ですから。

本誌■「1」から「2」になって、各キャラの体格差がそれぞれ如実につけられているんですが、これは移植する際に問題はないですか？

岡安■キャラの大きさによって生じてくる問題については、じつはアーケード版ですでに解決されてますんで、移植に際して大きな問題はありませんね。具体的には、小さいキャラ

と大きいキャラとで技をかける時に、ポリゴンの重なり具合に変な場合が出てしまうというものなんです。が、アーケード版では、それが自然に見えるようにする解決策ができてますので、なるべくサターンにもそのまま移植すれば問題はありせん。本誌■キャラの首を動かすのは、難しくはなかったんでしょうか？

岡安■あれは思っていたよりも早くできてきたので、安心しましたね。

作ったのは、指を動かすプログラムを作ったスタッフと同じ人間なんです。が、あれもある程度プログラムの中身がわかってさえいれば、何をすれば首が動くか、わかりますから。

でも、そう簡単にいかないのを難なくやってくれるのは、やはりスタッフが優秀なんですね(笑)。

本誌■他の部分のデキはどうですか？

岡安■体力ゲージ以外では、すでに途中乱入とか、コンティニューとかのシステムもできてきてますし、他の細かいゲーム部分も順次進んでいます。あとはコリジョンさえ入ってしまえば、とりあえず遊べるようになりますが、問題は全部入った時にどれだけ処理が重くなるかですね。

本誌■CPUのアルゴリズムとかは、もう作ってるんですか？

岡安■CPUはもうほとんどできてますよ。基本的には、アーケード版と同じ強さになる予定なんです。が、今はまだ当たり判定が入ってないので、調整はそれからですね。ただ、

どこまで再現できるか？



再現の難しそうなネームエントリー。独特な作りなので、作るのは最後になるそうだ。

基本的に今回はスタッフの割り振りを去年「1」で担当していたのと同じ人間にやらせていますので、CPU戦に限らず、どの部分をやらせても早く仕上がってきますね。

本誌■今後の予定は？

岡安■先週ぐらいからオリジナル要素について、そろそろ考え始めたんですよ。今回はみなさんから多かったご要望を作れるように考えてます。さすがに「デイトナ」の馬みたいな突飛なものではないですが、例えば練習モードとか、エンディングなど。それとBGMもアーケードと同じものとアレンジ版とどちらか選べるようにしたいと思っています。まあ、どれもまだ「考えている」レベルですので、具体的には形になっていませんが。それよりもまだやるべきことが山積みなので、実作業はそれがクリアになってからですね。あと9月のCSGやのJAMMAショーで、途中サンプルが出版されますので、期待してください。

(8月7日、AM2研にて収録)

大予想!? サターン版「VF2」オリジナル要素はコレだ!?

岡安氏へのインタビューから、サターン版「VF2」の新規オリジナルモードを大予想してみた。右の他にも「段位認定」以外の新モードが入る可能性も十分に考えられるぞ。はたしてどうなるかな？



以前お見せした酔拳ジャッキーのようなお遊びも意外と人気。作るのには簡単。たまたまか。

カラーリングチェンジ
実現度30%(?)



32X版「VF」に入る予定のカラーリングチェンジ。イメージの問題がクリアできれば……。

コマンド練習モード
実現度60%(?)



これは要望も多いだけに可能性は高い?形式はこんな感じ? (ビクター発売のビデオより)。

新エンディング
実現度75%(?)



待望の本格的なエンディングがシリーズで初めて入りそう? (画面はアーケード版「VF2」)。

来月はさらに完成した「VF2」を公開!

来月はいよいよ当たり判定も入って、完成に近づいてきた「TO BE CONTINUED」を紹介予定だ。最新情報は最速でキャッチするぞ!

オリジナルモードも少しずつ判明してきた!

セガラリー・チャンピオンシップ

●セガ●12月発売予定●価格未定●RAC●レーシングコントローラー対応

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 35%

今月は初級コースを大公開!!

すでに話題沸騰ともいえるサターン版「セガラリー」。前号の画面写真を見て、そのクオリティに驚いたことと思うが、また驚いてもらおう。前号は中級コースを中心にお届けしたが、今回はいよいよ初級コースを大公開! 詳しいことは後で解説するとして、とにかくこの画面写真を見てほしい。断っておくが、この完成度でもまだまだ開発途中版。これからもっとクオリティはアップするのだ。さらに中級コースも80%のところまで完成し、あとは若干の調整を残すのみとなった模様。気になるその他のコース、およびオリジナ

ルモードなどについても開発は順調に進んでいるようなので、来月あたりにはドーンとお届けできるかも。いずれにせよ新情報が入りしだいお伝えするので楽しみにしておいてくれ。とにかく、このサターン版「セガラリー」、アーケード版を超えるのも時間の問題だ。



これが初級コースのデザート。コースの大半は砂と砂利で構成され、かなりスリッピー。土煙の再現も見事だ。

初級を疾走するランチャ。初級とはいえ、ダートコースならではの奥深さがある。

1995
SEGA RALLY
DESERT

START!!

いよいよデザートコースのスタート!

この出来栄でも、まだ完成度35%!!
サターン版セガラリーはアーケード版を超えるか!?

この初級コースは、「セガラリー」のコースの中でも唯一、砂利道のあるステージ。それに加えて重いダートのエリアもあり、コースレイアウトこそ単純なもの、かなり奥は深い。なにしろグリップが低いので好タイムを狙うとなると、シビアなライン取りと絶妙なドリフトテクニックが要求され

るのだ。では、まだまだ開発途中バージョンだが、主な部分を順にチェックしてみよう。



目標ラップタイムは55秒台。一瞬のミスも許されない。

CHECK2 3連ジャンプも完全再現!!

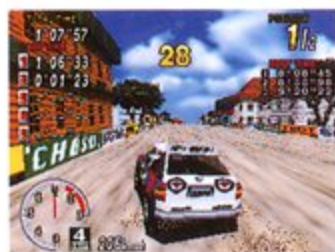
初級コースいちばんの難所&見どころである3連ジャンプも、アーケード版となら変わることなく完全再現! 進入角度による、ジャンプ中のマシン挙動などもまったく同じだ。聞くとおもしろい、若干タイミング等に誤差があるようだが、かなりアーケード版をやり込んだ人間でもわからなかったほどのもの。このあたりは完璧と言っていいだろう。



ジャンプ中のセリカ。マシンが浮いているのがわかりやすい。

CHECK1 スタート直後、滑りやすい路面もそのまま!

初級コースは一応市街地(?)からスタートする。スタート直後はしばらく直線だが、路面は砂利でグリップもかなり低く、初心者はいきなり戸惑ってしまうポイントだ。このあたりの移植度はかなりのモノで、実際に写真を見比べないとアーケード版との違いは見つけにくい。もちろん、スタート時のカウントダウンやズザザザ……という砂利の音も完璧再現されていたぞ!



スタート地点の街並みも忠実に移植。もちろん、これからはバージョンアップされる予定なので、さらに完成度は上がる。

CHECK3 最終コーナーは?

大きなRで進入角度が難しい最終コーナーも、見事なまでに完全移植。タイミングが遅れるとアウトに膨らんでしまい、早すぎるとイン側に激突するところまでも同じだ。



切り込むタイミングが遅れてアウトに膨らんでしまうランチャ。周りが林しい感じもするが、完成版は心配ない。

次のページも
最新情報満載!!

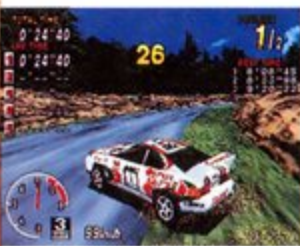
CHECK4 中級コースは80%まで完成した!!

前号で紹介した中級コースも、いよいよ80%まで完成。前号と画面写真を見比べてもらえば、全体的にクオリティが上がっているのがおわかりいただけるだろう。路面の質感、コース両サイドの芝、そして岩肌、ギャラリ、鬱蒼と生い茂る木々なども、ほとんどアーケード版と同じ。この際、解

像度が違う。なんていうのはナシだ。もちろん、ヘアピンやトンネルなどというコースレイアウトそのものも、バッチリ移植。前号で懸念されていたさまざまな要素もかなり改善されつつあるので、今後の20%の調整で完璧になることを期待しよう。肝心の動きの方もあくまで1/30だが、このクオリティでその動きは驚異。見た感じもかなり滑らかだ。



中級コース後半を攻めるランチャ。ダートのテクスチャが描き直され、岩の上には樹木が追加された。



このコース脇に生い茂る樹木を見よ。これこそが中級コース「FOREST」だ。

▼アーケード版と徹底比較!!▼



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995 SPECIAL INTERVIEW 開発超順調!!

今までのレースゲームにあった不満はすべて解消させますよ

本誌■まずは現在の開発状況からお伺いしたいのですが。
中村■初級コースはまだまだなんですけど、中級コースは80%まで完成しまして、トータル的には35%ってところですね。現在はアーケードモードをきっちり作ってしまおうという段階で、ひととおりアーケードのチャンピオンシップが遊べるようになったら、次にオリジナルのほうをやっていこう、という状況です。
本誌■今回新しく加わった部分とい

うのは、どういうところですか？
中村■土煙とかビジュアル的なところはかなり入りまして、あと車の縦伸びが少し解消しました。これは画面のドット比の関係で縦に伸びてしまいうんですけど、それも随時調整していく形になりますね。
本誌■車などはもうこれで完成なんですか？
松浦■いや、まだまだですね。でもスケジュール的にはまだ時間があるので、モデリングもこれから煮詰めていきたいと思ってます。
本誌■ギャラリなどは再現できるのでしょうか？
中村■全部出すのは難しいかもしれませんが、アーケード版を調べてみたら、「何じゃこりゃ」ってくらいいるんですよ。400人くらいはいるんじゃないですかね(笑)。でもやってみないとわからないんで、これからちょっとずつ増やしていきますよ。
本誌■サターンで何か苦労されてるところとかありますか？
松浦■サターンだから気合い入れな

いと、っていうのはありますね。まあ、クオリティの面では従来のハードと違っていろんなことができますから、見せなくちゃならない部分のレベルは確実に上がってきてます。本誌■画面的にはもうほぼ固まってきたようですが、バックミラーが入ってないようですけど？
松浦■バックミラーを入れるとなると、バックミラー用のコースデータとかでまたメモリ食っちゃうのと、あとアーケードもドライバー視点の時にしかバックミラーは出ないんですよ。家庭でプレイする人は、おそらく車出す人が多いだろう、ということから現在は入れてないです。
中村■でも入れられたら入れたいですね。まあ、検討中ってことで(笑)。
本誌■オリジナル要素に関して、何か現在で決定していることなどありますか？
中村■タイムアタックとか、マシンセッティングは入れたいですね。ただ、作業的にまだ取り掛かれてない



第三CS研究開発部 中村篤彦氏

「セガラリー」移植＆コーディネイトを担当。最強の移植を目指し、サターン版オリジナル要素をこれから煮詰めていくとか。期待しよう。

んで不確定なんですけど、タイムアタックは確実に入れると思います。本誌■車種とか、新しいコースに関しては何か。
中村■一応、車種については「とても出したいな」ってことで前向きに検討してます。まあ、そろそろ怪しいことがイロイロできるかなってところなんで(笑)。
本誌■スケジュール的には12月発売予定ってことなんですけれど……？
中村■大丈夫です。それは最初からわかってたんで、いきなり全力疾走でいってます。プログラマーも飛ばしてますからね。
本誌■あとは、アーケード版にどこまで迫れるかですね。
松浦■基本的にアーケードにあるものは全部やる予定です。写真を並べてどこが違うかっていう話にな



第三CS研究開発部 松浦稔氏

デザイン＆グラフィック全般を担当。代表作は32X版「V.R.DX」、MD版「V.R.」の「大戦略」など。

CHECK5 ギャラリーも完全移植!?

前回、ちょっと淋しい感もあったギャラリーも、アーケード版を目指して少しずつ増やしていく模様だ。これも処理速度の関係らしく、アーケード版と同じ数をそのまま出すと、

さすがのサターンも処理落ちしてしまうらしいのだ。とはいえ、可能な限りギャラリーは増やすようなので、ここは開発陣の底力に期待しよう。果たしてどこまで近づくか!?



レースを見物するギャラリーも、ラリーならではの。さすがにアーケード版は多い。



サターン版も健闘。雰囲気はかなり出てきた。これからの頑張りに期待!!

SPECIAL COLUMN 政綱大介、サターン版を試乗!!

ハッキリ言って、ここまで良くてくるとは思わなかった。まだまだ開発途中版とは言っているが、ちゃんと「セガラリー」している。このバージョンではかなりステア特性がクイックになってはいたが、それでもちゃんとテールスライドもできるし、カウンターを当ててドリフトへ持ち込むこともできた。未調整段階でこんなコメントをするのはナンセンスかもしれないが、このゲームで最も重要な車の挙動に関して、ブレーキングでドリフトへ持ち込むのが若干難しい以外は、アー

ケードとまったく同じ。つまり、もう少しステア特性とブレーキのバランスを調整すれば、パッドで操作しようともアーケード版となら変わらないワケ。事実、俺はアーケード版をかなりやり込んだ上でのサターン版のプレイだったが、パッドでドライブしたにもかかわらず、違和感ほとんど感じなかった。さらに驚くことに、この段階でアーケードとまったく同じ攻略法が通用する。まさに驚異の移植だ。コイツが完成する12月。ひょっとしたら、とんでもないモノになっているかもしれない。

るとまた別ですけど、ゲームやっていると時の感覚はまったく同じものにするようにやっています。

本誌■感覚的な移植はかなり難しいと思うんですが……

中村■ハンドルの操作がすんなりパッドに入れ替わってくればいんですけど、それはもう最後の最後まで調整していきます。あとは、セッティングができるのであれば自分で調整できればいいなあと。

本誌■視点は2つですが、これは最終的にどうなりますか?

中村■増やして問題ないようなら増やしたいなと。

松浦■オリジナルのイメージを崩したくないんで、入れて崩れるようなら入れないでしょうね。入れること自体はタダみたいなものですから。

本誌■リプレイっていうのも32X版「V.R.DX」の時は素晴らしかったんで期待してるんですけど。

中村■エンディングには入れると思いますけど、その他に入れるかどうかはわかりませんね。

本誌■やはりRAMの容量とかがネックになるんでしょうか?

中村■そうですね、技術的なそのへんの問題だけなんです。でもサターンだからリプレイするくらいのRAMは大丈夫ですよ。

本誌■では最後に一言お願いします。

中村■こっちの車の動きの方が好きなのに、これでやっても絶対勝てないとか、従来のドライブゲームの不満をできるだけ解消するような作りにしたいですね。期待してください。

松浦■まあ、元の絵(アーケード版)がかなりいい絵を出してくれてるんで、まあサターン版ではそれを忠実に移植するとともにコンシューマレースゲーム最高のクオリティを出してやろうかと思っています。

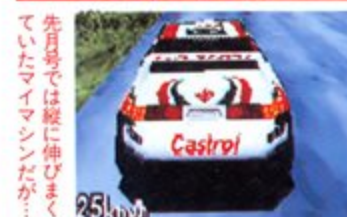
(8月9日セガ本社にて収録)

CHECK6 マシンのタテノビも解消中!!

前号の画面写真を見て「なんか車が縦に長くないか?」と感じた読者も多いことだろう。これはハード特性によるもので、サターンは若干縦に伸びる傾向が、逆にアーケード版は横に伸びる傾向があるらしいのだ。もちろん開発陣もそれは気にしているところで、なるべくアーケード版に近くなるように比率調整は移植作業と並行して行われている。事実、今月のバージョンでは前号のものより若干横に伸びているのがおわかり

いただけるだろう。とはいえ、まだ若干縦伸び気味。最終的にはアーケード版と同程度の比率になるはずなので、それも今後の調整に期待!

サターン版



先月号では縦に伸びまくっていたマイマシンだが……

アーケード版



よく見ると、たしかに横伸び気味かな?とも思えるアーケード版。



縦伸びは微妙に解消されている。今後に期待しよう。

CHECK7 タイムは1/100秒で計測

MD版「V.R.」では、表示とタイムカウントが同じタイミングで行われていたために、まったく同じタイムが出てしまうということが多々あったが、「セガラリー」では「V.R.デラックス」と同じ手法を用い、フレーム数に関係なくタイムは別計算させている。つまり、タイムは1/100秒単位で厳密にはじき出されるわけだ。同じタイムが出る可能性は1/100。これでタイムアタックもこれでバッチリ!



同じタイムが出る可能性は1/100。これでタイムアタックのしがいもあるというもの。

さらなるバージョンアップに期待せよ!!

かなりできあがってきた初級コース。そしてほぼ完成という段階に入った中級コース。どちらも、かなりの完成度を見せているが、細かい部分で気になる点はいくつかあるのも事実。とはいえ、そんなことは開発陣も百も承知のはずだ。目標は限りなくアーケードに近く、いや、アーケード版を超えること。とにかく、今後のバージョンアップに期待しよう。

逆走!

ユーザーの疑問に速攻回答!!
ズバリ、サターン版はこうなる!!

セガラリーを鋭くえぐる！ 開発スタッフに聞く、サターン版の進化の行方!!

Q チューンナップ以外で
入るオリジナル要素は？

A タイムアタックモードが決定
しました!!

中村■一応、1周のファース
テストラップを出すためのモ
ードと、3周なら3周のトー
タル勝負するっていうタイ
プと、2種類用意できたい
いですね。もちろんデータセ
ーブもできて、とにかくアザ
ーカーが出現しない、1台で
キッチリとタイムアタックで
きるモードは入れます!



レースゲームにタイムアタックは付きモノ。
やっぱり「セガラリー」にも欲しいところだ。

Q バックアップは
どうなりますか？

A 従来以上に細かく
ていねいにします

中村■例えばATとMTでラッ
プタイムを分けてセーブできたり
と、ユーザーフレンドリーに
いきたいですね。かなり細かい
部分まで突っ込むつもりです。

Ranking

RANK	NAME	TIME	DIFF
1st	0123	4'00"00	0.00
2nd	0123	4'05"00	0.05
3rd	0123	4'10"00	0.10
4th	0123	4'15"00	0.15
5th	0123	4'20"00	0.20

Fastest Lap: V.F. 1'00"00

ATならATなりにタイ
ムアタックができる!!

Q サターン版で
削られる部分は？

A まずほとんど
ありません

中村■ゲーム的に削る部分はな
いですね。ただ、データの部分
で、ゲーム中やリプレイ中でも
絶対見えないようなところは削
るかもしれません。



見えない部分ならいくら
削ってもいい感じ!!

Q BGMやSEは
どうなりますか？

A みなさんの
ご要望に応じて

中村■基本的にBGMもSEもアー
ケードと同じでいきます。オリジ
ナルとアレンジバージョンなどを
選べるかどうかはまだ未定です。



アーケード版のBGM等を収
録したイグニッション。基
本はこのデータが使われる!!

Q コースなどは結局
増えないんですか？

A 時間との
兼ね合いで...

中村■ここまでボリュームのあ
るコースを1つ増やすのは難し
いかもしれませんが、何かしら
新しいコースを入れられたらいい
なあ、と思っています。



やっぱりサターン版には
新コースが欲しいところ。

Q 走行感覚に
違いはありますか？

A アーケード版と
ほとんど同じ
タイムが出せます

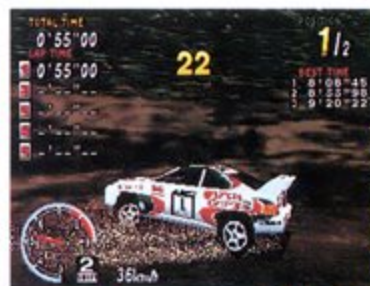
松浦■アーケード版と同じ走行感
覚、そして同じタイムが出るよう
に作り上げます。

中村■車の挙動は極力アーケード



ラップタイムもアーケ
ードと同じタイムが出
せるとなれば、その走
行感覚も期待できる!

版に近づけるように努力します。
「セガラリー」を生かすも殺すも、
いかにアーケードの走行感覚を再
現できるかにありますからね。



35%でここまでできているサターン版「セガ
ラリー」。来月あたりは、あんなことやこんな
こともお届けできる予定だ。期待してくれ!



表紙製作のスタッフより一言、重量感、疾走感、ノイズ、温
度、空気を感知取ってもらえるようなものを出していきたい
(庄司)。セリカの曲線には苦労しました。これからも「セガ
ラリー」を応援してください。(新井)

次号はいよいよ 上級コース 大公開!!



ぷよぷよ通

●コンパイル●10月27日発売予定●4,800円●PUZ

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—60%

輪をかけて“通”

ついにサターンでぷよぷよだ!!



相殺が熱いぷよ通。画面を見ただけでも楽しい。

パッドだからゲーセンより高得点が見られるかも?



全国の落ちモノファンに贈る待望の1作「ぷよぷよ通(2)」。パズルゲームの名作が、昨年末のメガドラ版に続き、いよいよサターンで登場するぞ! キャッチコピーが「輪をかけて“通”」とされている通り、今回のサターン版は超豪華な作りになっている。

フル音声のアーケード版の完全移植はもちろん、各種モードやマスターズ大会のライブビデオなど盛りだくさん。発売前に腕が鈍ってないかちゃんと確かめといてね。

こちらはオープニングデモの一部。よく見るとちゃんと今回の新キャラも入っている。分からない? よーく探せばいるよ。またまた個性豊かなキャラ達が登場だ!



フィッシュ!!



なんだとお!
この足のどーこが
美しいとお?
おおっ!



いや、足っていうより
つまりその……
キミの場合は……



この自慢の脚線美に
ケチをつけるヤツは
ぷよぷよで
おしおきだあ!

漫才デモが! 通モードが! 追加になってパワーアップ!!



懐かしい顔の方も
いらっしやる。や
っぱりすべてのキ
ャラの漫才デモを
見てみたいね。



ゲームオーバーになっても即コンティニューしてしまう……そんな日々が戻ってくるのだ。

さて、サターン版ぷよ通にはいろいろなものが追加されている。まずは上にもある漫才デモだ。今回はフル音声なので、「1」の時にあった会話画面中のフキダシがなくなっている。もう1つは新しく追加された通モード。エンディングには挿入歌も入っているぞ。

新キャラも多数登場!
インキュバスやスキュラなどは、特に人気が
上がりそうだね。

インキュバス

練習モードの復活と新キャラ4体に注目

今回のサターン版には練習モードが復活。しかも敵キャラが4体も増えているのだ。新キャラは右の4体だが、女性を誘惑する女好きのナルシスト、インキュバス。コレクターで相手を石化させるコカトリス。背中のがみがチャームポイントのスキュラ。そして、いきなり性格が変わってしまうお

おかみおとこ等々。これらの新キャラ達の漫才デモや攻撃パターンがどんな感じになるか、今から楽しみだね。ちなみに、収録されているライブビデオは、第1回マスターズ大会とLMS Musicライブの2本。もしかしたら、マスターズ大会に行った人は映ってるかもよ。ファン必携の1本だね。



スキュラ

コカトリス

おかみおとこ

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—30%

- クライマックス
- 12月発売予定
- 価格未定
- A・RPG

DARK SAVIOR

ダークセイバー

制限時 死の監 ドラマ

クライマックス
参入第1弾!



これがゲーム中の画面だ。
中央にはステータス画面らしきものが表示されているが、細かいことはまだ不明。
今後の情報に期待しよう。

画面写真初公開

おもちゃショーで一般公開されて以来、情報のなかった「ダークセイバー」。ついに、ゲームの全貌が見えてきたぞ。まずは初公開の画面写真を、とくにご覧あれ。

終わっても終わらない? 「立体シナリオRPG」登場!

内藤寛&クライマックスが放つ「ダークセイバー」と聞いて心を弾ませてしまう人も多いことだろう。メガドライブで数々のヒット作を生み出してきたメーカーだけに、期待をするなというほうが無理な話だよね。スタッフも各業界の有名人を起用しているので、年末の目玉になることは間違いないぞ。

監督/チーフプログラマー
内藤 寛



チュンソフトで「ドラクエⅢ・Ⅳ」のチーフプログラマーをつとめ、後にクライマックス社を設立。メガドライブなどで数々のヒット作を生む。



シナリオ
寺田俊雄



脚本家。「ジェラシー」(NTV)「君が見えない」(KTV)など、テレビドラマを多数手がける。映画でも代表作多数。ゲームのシナリオは初挑戦。

STORY

ジェイラズ島。それは「社会復帰が不可能」と判断された、終身刑および死刑囚が収容されている孤島のことである。あらゆる重犯罪者がひしめきあうこの島では、「生きて1日を終わること」それさえも命がけだ。この島で囚人達を管理するのは、クルトリーゲン所長。頭脳明晰な彼の辞書に書かれているのはただ一言。「秩序を乱すものには死あるのみ」。そんな彼に恨みを抱く囚人は数多い。そして、その「死の監獄

島」に囚人達を送り込んでくるのがバウンティハンター(賞金稼ぎ)と呼ばれている奴らである。当然、囚人達は所長と同じくらいバウンティハンターを憎んでいる。脱走に成功した者は、自分をこんな孤島にプチ込んだ奴を血祭りに上げ、勲章にしている程である。しかし、脱走といっても実際には脱走防止用の仕掛けによってほとんど阻止されている。脱出の成功確率は0.07%。そんな島を舞台にして物語は始まる。

音楽
近藤洋史



90年に現在活動中の「ELLIS」でデビュー。ミュージカル、CM、音楽番組、映画で幅広く活動。中高生はもとよりOL層を中心に支持を得ている。

間は3日間！ 獄島を舞台に は始まる！

この「ダークセイバー」は、「ランドストーリー」で表現した斜め見下ろし視点を採用している。しかも、画面内は「ハイペリオン・パースペクティブ」という新システムによって、完全な3D空間が再現されているのだ。写真では分かりにくいかもしれないけど、3次元表現にパース（遠近感）が加わったため、主人公が高い所にいる時は高さの恐怖をすごく実感できるぞ。しかも、ゲーム中はプレイヤーの行動やテクニックによってシナリオが変化していくので、飽きずに何回でも遊べてしまうのだ。

ハイペリオン パースペクティブ

建造物の裏側をプレイヤーの視点で入り込む、自分が今歩いてきた道を見下ろし、これから目指す道を見上げるなどといった、今までの3次元システムでは表現しきれなかったことが全て可能になっているのだ。スゴすぎるぜ。



ゲームの常識を 超えたる3つの 新機軸！



3つの新しいシステムのおかげで今までには体験できなかった、自由に動き回れる3D空間と高低差の恐怖が君を待っているぞ。

パラレル・シナリオ

「パラレル・シナリオ」の最大の特徴は、アクション要素とシナリオ分岐が融合した点にある。要するに、プレイヤーの指先のテクニックによってシナリオが変化していくのだ。アクションが苦手な人でも、一度エンディングを迎える頃には胸が上がっているので、2度目以降は別のストーリーが楽しめるハズだ。

バウンティ・キャプチャー・システム

実はこのゲームの主人公、一定の条件を満たすと戦ったモンスターを「キャプチャー（捕獲）」して使用することができるすごいヤツなのだ。捕獲したモンスターは次の戦闘から使うことができるが、中には捕獲しにくいモンスターもいるらしい。モンスターコレクションをするのも面白いかも。



まるで迷宮みたいな監獄島。リュウ・ヤーは無事にこの島から脱出することはできるのか？

常にハンターと行動を共にするパイオ生物、主人公を助けてくれる大事な仲間だ。

チェリーナ



短髪、ミニスカ姿のチェリー。敵キャラらしいが正体は謎。

他にも新しい要素が たくさんあるヨ

ザコ敵を倒しまくって疲れたところでボスに負けたという経験は君にはないかな？ この「ダークセイバー」ではそんなことはない。なぜならザコ敵は出てこないからだ。出てくる敵は中ボスカ大ボスだけという密度の高いバトルが用意されているぞ。他にもエンディングが管理・記録されて未経験のシナリオやエンディングが見られるようになっているなど、盛りだくさんの内容になっているのだ。



スネークバード
ジャク



ジェイラーズ島で活躍するキャラクター達

リュウ・ヤー

このゲームの主人公でラジーン国のバウンティハンター（賞金稼ぎ）。今回、変態殺戮生物ピランを抹殺する使命を受ける。

セマ・シルビア・ユキ

22歳。独身。ラビアン国の忍者。ジェイラーズ島のどこかに潜入している。何の目的でこの島にいるのかは一切不明。

ヴェロン

三大死刑囚監房の1つβ（ベータ）監房に収監されている極悪モンスター。主人公のリュウ・ヤーに敵意を持ち逆恨みしている。

リゴアテ

囚人裏組織の中ボス。ジェイラーズ島を脱走する計画を立案中である。行方不明の組織の大ボス、ゲラバの探索をしている。

クルケ・クルトリゲン

ジェイラーズ島三代目所長。頭脳明晰だがサディスティックキラーとしても知られており、殺された囚人は数えきれない。

殺戮を好み、交戦的な気配を敏感に察知する。接触した相手に変身できる能力を持ち、「ピラニウム」という物質を食べると巨大化する。なぜジェイラーズ島に逃亡したのかは謎である。

変態殺戮生物ピラン



DRAGON FORCE

特報!!

SPECIAL REPORT

ドラゴン・フォース

●セガ●年内発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

今冬発売! 今度はシミュレーションRPGだ

この夏「ローブレ王国」を宣言したセガが、早くも年内発売予定の大作RPGを発表。今度のRPGはリアルタイム型シミュレーションRPGだ。プレイヤーはフィールド画面上で移動し接触した敵武将

師団と戦闘、各所で武将を説得して仲間に引き入れつつ世界に平和をもたらすべく「星竜の八戦士」を探していく。戦闘はリアルタイムのシミュレーション方式だが、RPGなだけにもちろんキャラクターも成長するイベントも多数発生する。まさにあらゆる面でユーザーに満足感を与えるゲームだ。

武将の必殺技も!



敵味方合わせて200人が入り乱れて戦うバトルシーン。武将は必殺技も繰り出せるぞ。



移動フィールド上では敵味方の移動状況がひと目でわかる仕組み。



自国の城の中では捕虜の武将と会見したり勲章授与などのほのぼのしいシーンも。

各国の

ウェイン

ハイランド王国の国王。責任感も強く逆境にも強い青年。王としての資質も十分な聖騎士(パラディン)。多くの豪傑や英雄が後に彼の元に集ってくることになる。



ティリス

エルフの王国・ムーンパレスの新女王。元は純朴な普通の娘だが、容姿端麗なうえに優れた精霊使いでもある。女王としての自覚は薄い器は十分な少女だ。



レイナート

トラッドノアの国王。かつて魔神と交わった祖先の血を引き、魔導師としての力は天下一品。戦闘ともなると強力無比な攻撃魔法を敵にお見舞いしてくれる。



イズモ国の国王。以前は剣の修行で諸国を回っており、東方より伝承されたクサナギ流剣術を極めた凄腕のサムライマスターでもある。カリスマ性、信頼ともに高し。

ミカツキ

総勢200人が画面上で大乱闘！ こりゃすげーぜ！

プレイヤーは師団を率いてフィールド画面上を移動、途中で敵の師団と接触したり敵城に乗り込むと戦闘画面に切り替わる。この戦闘がなんともはや自国、他国各100人、計200人のキャラクターが、わちゃわちゃと画面上でバトルを行うのだ！リアルタイム&大人数で行われる戦闘はまさに圧巻。また兵士を率いる武将も総勢100名以上、もちろん説得によって味方になったり時には恋して寝返ったりもする。武将は戦闘時には派手な必殺技もかましてくれるぞ。

マップでは

プレイヤーは数人の武将で師団を組み目的地を目指してフィールド上を移動する。敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わる。



フィールド上では師団が、ちょこまかと動くのが見てとれる。



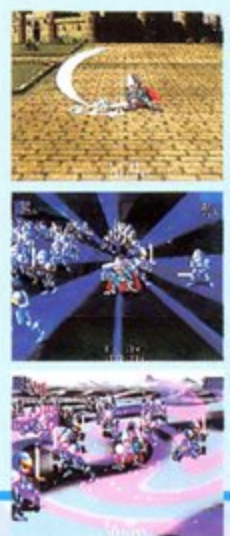
戦場では

最大200人が入り乱れてのバトル。もちろん戦ううちに兵士数はリアルタイムで減っていく。兵士の種類も弓兵、銃撃兵、戦士など様々。



戦場は森や草原のほか砂漠、遺跡、城、雪原など。雪原では雪が、砂漠では砂塵が舞うぞ。

武将の必殺技も対兵士、対武将、回復技と多種多様。



剣から光が放たれた大放射状に光を放ち敵ダメージを与える。全体に攻撃を与える。を包み敵を襲う。

城内では

城内に武将がいる場合には、その武将の兵士数が増えたり、また城内では先の戦闘で捕虜にした敵武将を懐柔したり、配下の武将に勲章を与えるなどのほどこしができる。捕虜にした武将は今後のことも考えてなるべく配下に取り込みたい。もちろん自国の内政も城内で行われるし、セーブもこの城内で行われる。



捕虜にした武将は説得して配下に据えよう。

代表者

レオン

トバース国の代表。快活で実直な男。人を守り人を活かす拳術を追求した結果、拳士(モンク)となる。欲も野心もないがゴルダークの侵略に対して立ち上がった。



ゴルダーク

列強国ファンダリアの国王。その野心の激しさと戦力ゆえに10年以上幽閉されていたが、先刻兄王を虐殺し史上空前の侵略戦争を開始。



ゴンゴス

ボザック国の国王。エルブと同じく森の民だが容姿のせいか蜜族的イメージが強い。エルブに対してコンプレックスを抱いているが、男気にあふれ豪快で正義を愛する人物だ。

軍事大国トリスタンの指導者で、「死仮面の黒騎士」と恐れられている人物。が、実は絶世の美女/敵に女と悟られぬよう常に仮面をつけているのだ。

ジュノーン

特報!! SPECIAL REPORT

続報! 闘神伝S(仮)

●セガ・タカラ●今冬発売予定●価格未定●対戦格闘

まずは エイジ・ラングー・ソフィアが登場!



エイジの武器は、日本刀“白虎の太刀”。ラングーは愛用の金棒。ソフィアは“クラスヌイ”・ブーリア、赤い嵐という意味の鞭を使う。

♡ Sexy
SOFIA



電撃発表以来、順調に移植の進んでいる闘神伝S(仮)。今回登場の3人を簡単に紹介しよう。主人公のエイジは、剣の師でもある行方不明の兄を捜し続ける冒険家。謎の組織に妻と子をさらわれた鉱山責任者ラングー。そして元KGB

の諜報部員で失われた記憶を探し続ける美貌の私立探偵、ソフィア。写真の技はエイジが裂空斬、ラングーが島と大地の怒り、ソフィアはクィーンズ・レセプションだ。残念ながらお見せできなかったクビードーの雄姿は来月号で!



Beautiful
これも投げ技! バシバシひっぱたかれ、最後は蹴りという、女王様マニアにはこたえられない技だ。前作では他のキャラの投げ技より比較的入りやすかった。



セガ・エンタープライゼス
コンシューマーソフト研究開発部
企画プロデュース部
部長 プロデューサー 麻生 宏

熱き男の戦いにひかれるという氏、好きなキャラはラングー。でもエリスの透ける服にはこだわりたいとか。

闘神伝S 第2弾 SPECIAL INTERVIEW

は言えませんが。技は、剣の長さを生かした攻撃になるでしょう。編：背景などは?

麻生：サターンの特徴を生かして、背景面を利用し表現していますがオリジナルのイメージをそこなうことなく仕上がってきています。

編：前作のカメラワークは演出を考えてワテンボ遅れて動いたり、角度が変更されたりしましたが?

麻生：そこは大丈夫です。

編：最後に麻生さんから闘神伝Sについて一言お願いします。

麻生：闘神伝は、キャラクターの個性が強いゲームなんで、エイジでプレイしたら彼の生き様がわかるような感じにしたい。それが、今回列伝モードを入れた理由です。

個人的に僕はプロレスが好きなんですけど、プロレスの背景にあるレスラーどうしの因縁とか美学とかも好きなんです。列伝モードでは「俺は、エイジの生き様が好きだ!」「私はショウの戦いの美学が好きだ!」という同士の闘いになると、楽しいんじゃないかな。まずは列伝モードでキャラに思い入れを持って欲しいですね。

編：他メーカーのものを移植するというのはいかがですか?

麻生：決して簡単ではないですが、タカラさんとの連携プレイはうまくいってますし、特にタカラの中野さんのシナリオチェックやアドバイスで、助かっています。

編：難易度は、どうなります?

麻生：列伝モードは単純に難しくなるのではなく、調整を取った感じでしょうか。ただ、前作ファンのために、1Pモードはまったく同じにしたいですね。

編：クビードーのグラフィックですが、最初のイラストとはずいぶん違うものになるとか?

麻生：違いますね。これも詳しく

気が早いけど
アーケード

闘神伝2 発表!!

前回の闘神大武会から1年、再び秘密結社からの招待状が届いた。彼らの目的は裏切り者ガイアの抹殺……。

2の特徴はまず“光と影”。光が一定方向からのみ当たることで陰影による情景描写が可能となった。そして、画面下部の“オーバードライブゲージ”は新システム用のゲージ。詳細は追々紹介する。



ショウに教えを受けたエイジとカイン。ライバル対決が再び!



NEW
キャラクター

カオス

秘密結社最高幹部の1人。すべてが謎。

ガイア

鎧を脱いだ前作のボスキャラ。裏切り者として組織に追われる。

トレーシー

トンファーで突き、鋭る元気な女刑事。身長164cm、体重48kg

まさにファンには極楽のデータベース!!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 80%



ビデオ版のオープニング、エンディングも完全収録。もちろんムービーで動くのだ。

ストーリーを復習

この項目を選ぶと、ビデオの1〜7話と番外編、CDのストーリーダイジェストをほぼ全カット見聴きできる。



あのシーンやこのシーン
もすぐに見られちゃう。

キャラ設定をチェック

キャラ達のプロフィールや、より抜きのムービー、名セリフをオリジナル、番外編、ブリティサミーの3つに分けて見ることができる。



キャラデータの細部まで
完全にフォローしている。

天地無用!

ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN

●ユーメディア●9月29日発売予定●7,800円●データベース&クイズ●X指定

まだあなたの知らない「天地」があるかも?

オリジナルビデオアニメから始まって、マンガ、小説、TVなど、マルチな展開の「天地無用!」がサターンソフトとして登場。内容はデータベース的な作りになっていて、かなり細部の設定までフォローしているので、ファンと自負する人でも知らないものがあるかもしれないぞ。データは話・人・声・絵・物・音・問答の7項目に分類されており、メニュー画面で自由に選択できる。このソフトの内容をすべて覚えれば天地マスターになれる日も近い!



このメニュー画面で見たい項目
を選択するのだ。

収録音声も豊富

各キャラのセリフ集。ビデオやCDには収録されていない音声が入っていることに注目。もちろん音声はキャラごとに分かれているので、簡単にお気に入りのキャラの声を聴くことができるぞ!



バレンタインデーやお正月用の音声も収録。お気に入りキャラを褒めよう。

美麗グラフィック

ここでは15枚の壁紙を原画、キャラ、背景に分けて表示可能だ。しかし、初めからすべて見られるのではなく、カルトクイズをクリアしないとダメなものもある。



美しいグラフィックの壁紙で画面を占領。原画なども見れちゃうのはお得だ。

コレクター必見!

ビデオやLD、CD、本、ゲームの商品データを網羅。しかもビデオとLDには、次回予告のムービー入り。



ビデオなどの発売日、値段などのデータが満載。

SE集もあるでよ

SE集を1、2、3、4、5〜7、番外編に分けて収録してある。よく聴いてみると「天地」って奇妙なSEがいっぱいあるのね。



効果音もこんなにあったのかと再認識させられる。

マニアは挑戦すべし!

初級から中級、上級、超、映像、音声カルトの6つのジャンルに分けられている。収録問題数は全部で117問。特に超カルトはその名のとおり激ムズなので、ビデオを細部までチェックして予習すべし! 各ジャンルごとに2問まで間違いか許されるが、クイズを全問正解しなければ壁紙を見ることはできないぞ。



カルトというだけあってかなりの難易度。初心者無用って感じだ。今回は特別に初級カルトクリアで見られる壁紙を公開!!

難問が目白押し



僕達をトリコにしサイフから

100円玉を
奪い続けた

特報!!
SPECIAL REPORT



●セタ/今秋発売予定
/8,800円/脱衣麻雀
/1人プレイのみ/18歳以上X指定

あの「スーパーリアル麻雀」シリーズが

「PⅡ」「PⅢ」「PⅣ」の豪華セットになって
サターンで復活

「PⅡ」「PⅢ」

スーパーリアル グラフィティ麻雀

“最強の麻雀マシン”の異名を持つ(?)サ
ターンに、またもや強力なタイトルが登場/
セタの人気脱衣麻雀「スーパーリアル麻雀」
シリーズの第2弾、第3弾、第4弾(それぞ
れ「PⅡ」「PⅢ」「PⅣ」と表記)が、1
本のソフトとしてこの秋、発売される。それ
ぞれ単体で発売されてもおかしくない内容だ
けに、今回の仕様にはオドロキだ。もちろん、
脱衣シーンのグラフィックやセリフは完全に
再現。しかもオリジナルではループ制だった
「PⅡ」「PⅢ」に、新たに描き起こしたエン
ディング画面が用意されるというから、従
来からのファンにとってはまさに至れり尽く

X指定
18歳以上

ソフトだから

せりの内容といえる。『女のコのキャ
ラクター性重視』という、現在の脱
衣麻雀の主流の方向性を確立した伝
統のシリーズだけに、ゲーマーのコ
レクターズ・アイテムとしての価値も高いぞ。
麻雀システム部分などの詳細は次号で/

「PⅤ」はとんでもなく売れた!?



すでに5月にサターン版が発売されて
いる、シリーズ最新作の「PⅤ」。予想
を上回る売れ行きに、入手困難という
事態も引き起こした。「グラフィティ」
の発売とともにこちらの販売にも再び
火がつきそう……。



シリーズの人気を不動のものに
したのは、脱衣シーンの独特の
エロティックさだろう。パンツ
1枚、胸1対が露になるにしま
も、アングル面での見せかたや、
それまでの“じらし”の過程が
絶妙なため、特別な2次元コン
プレックスがなくても十分ソッ
られる映像になっているのだ。
18歳以上の成年男子は注目/

きわどいシーン
もそのまま再現!!



収録されている3作品のおさらい

それぞれの作品について駆け足で振り返ってみることにしよう。シリーズを通してキャラデザインを手掛ける田中良氏の絵柄の移り変わりにも注目!



スーパーリアル麻雀PⅡ SINCE 1987

スーパーリアル麻雀の歴史はこの「PⅡ」から始まったといっても過言ではない(同年に発売された「PⅠ」は普通の麻雀)。この作品によって、脱衣麻雀はオヤジだけの娯楽ではなくなった。



見どころダイジェスト

アニメーションの中実りはそれほど多くないが「女の顔が自分で動く」ということ自体が当時画期的だった。



SHOWKO

↑顔はアニメチックだが、体形のバランスは妙にリアルな女の顔。これが一躍ヒットの理由。



スーパーリアル麻雀PⅢ SINCE 1988

「PⅡ」の翌年に登場。アニメーションのクオリティが格段に上がり、その気のない人もデモを見て足を止める程だった。登場キャラは2人に増え、音声のパターンも豊富になって、単なる脱衣麻雀ではなく、キャラクターゲームとしての色合いが濃くなった。この方向性は最新作に引き継がれている。



見どころダイジェスト

脱衣シーンに画面スクロール表示法を採用。プレイヤーの「視線」がより強調される形になり、臨場感(何の?)も増した。



MIKI

←テニスが趣味の中学3年生(ノ)。ゲーセンの設定によっては彼女にも勝てなかった……。



KASUMI

→にぎやかな妹とは反対に落ち着いた雰囲気。未来、オープニングでサービスカットあり。



スーパーリアル麻雀PⅣ SINCE 1993

ストーリー性を感じさせるオープニングデモ、これでもかと言わんばかりの各キャラの性格づけ、そして対局中にウィンドウで見せる数々の表情……。ギャルゲーとして完全に「ぶっ切れた」シリーズ第4弾(他機種移植版では「PⅡ」「PⅢ」のキャラも引っ張り出して、相性診断しながらプレイできるモードもついていた程だ)。もちろん大好評を博し、今でも最新作「PⅤ」とともに並んでいるゲーセンも多い。



見どころダイジェスト

一人一人の脱衣パターンが増え、じらし度もアップ。チラリズムが好きな人には嬉しいね。



MANA

←3姉妹の末っ子の愛慕はバリバリのロリロリ路線。その筋の人は彼女だけで満足していた。



YOU

→勝ち気なスポーツ好き高校生。胸は少々小さめだが、健康的なお色気を振りまいてくれる。



KAORI

←シリーズ最年長キャラだけあって、アダルトなムードがぶんぶん漂う。お姉さまー。



特報!!
SPECIAL REPORT
完成度——30%

結婚

Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!



●小学館プロダクション●12月発売予定
●7,500円(予価)●SLG(人生設計シミュレーション)●1人プレイのみ



ゲームに、OVAに、書籍に、そしてテレビにも、各方面に展開する「結婚」の世界!

去る8月、都内で「結婚〜Marriage〜」の発表会が行われた。当日は、ゲーム中のキャラクターに声をあてている声優さんや、関連会社の方々をまじえて、初公開の画面などが公開された。この作品は、ヘッドルームが企画してきた「卒業」などの一連のシミュレーションの流れをくむもの(ただしそれぞれは独立した内容)で、「結婚」そのものを最終目標にした新機軸の内容だ。なお、製作管理を

イメージワークス、製作プロデュースをソフィックス、開発作業はウエストンとなっている。そして、発売元となる小学館プロダクションは、サターン用ゲームソフトを筆頭に、オリジナルビデオアニメ(年末から全3巻の発売を予定)、書籍(攻略本や画集)、そして深夜枠でのTV番組といった、幅広い商品化を予定しているとのこと。年末ごろから続々と展開される「結婚」ワールドをお楽しみに。



イメージワークスの小野木社長。「結婚」の企画が出るまでのいきさつなど、興味深い話が聞けました。

鶴ひろみさんをはじめとする人気声優が10人も勢ぞろい。ちなみにOVA版の「卒業」と同じメンバー。



新井聖美 (声優:鶴ひろみ)	加藤美夏 (声優:嶋方淳子)	志村まみ (声優:金丸日向子)	高城麗子 (声優:冬馬由美)	中本 静 (声優:久川 綾)
   <p>高校時代はちょっぴり不良だったため、やや男勝りな性格。普通にふるまっても不機嫌く見られる。 ●家族構成:自動車工場を営む父と、弟が1人。●職業:フリーのルポライター。主にバイクレース関係に精通。●結婚観:「出逢う前から始まる物語って素敵だと思う」</p>	   <p>明るく活発なスポーツ大好き子。面倒見がよく、まわりの人から好かれるタイプ。恋愛関係はやや苦手。 ●家族構成:そば屋を経営する両親と、妹と弟が1人ずつ。●職業:高級スポーツクラブのインストラクター。●結婚観:「空気のよう、特別に意識しない関係がいいよね」</p>	   <p>高校時代から子供っぽさがあったが、25歳になった今でもあまり変わっていない。ちょっとドジな性格。 ●家族構成:父はブティックを経営、母はヘアデザイナー。●職業:家事手伝い。●結婚観:「私のためだけの私。その人のためだけの私。そういう出逢い理想なの」</p>	   <p>裕福な家柄に育ったお嬢様。性格は高飛車で、高級なプレゼントやデトスポートも当然としか思わない。 ●家族構成:高城家に養子として入った実業家の父、母、祖父と祖母と郊外に在住。●職業:社長秘書。●結婚観:「恋愛が嵐ならば、結婚は打ち寄せるさざ波のようなものかしら」</p>	   <p>かなりの知性派だが体が弱く、やや男性恐怖症の面がある。潔癖症で、強引なアプローチは嫌うのだが、その半面なかなか断わりきれない性格。 ●家族構成:中堅企業サラリーマンの父、母。姉が1人。●職業:獣医。●結婚観:「恋愛とは違う安らいだ関係...それが結婚なのかな?」</p>

とあるきっかけで知り合った異性との交際は波乱含み!?

このゲームは、結婚相談所や偶然の出会いなどで知り合った異性との交際期間を経て、「この人こそ!」と感じた相手と結婚するのが最終目的。プレイヤーが男性の場合は5人の女性が交際の対象となり、他の5人の男性はライバルとして登場するのだ。ちなみに、女性がプレイする時はその逆となる。そして1年にわたる交際期間のなかで、デートに誘ったり、資金がない時は本職以外のバイトをしたり…と、さまざまな行動をすることになる。しかし、その行動で相手に気に入られたかどうかは数字などで表示されるわけではない。すべて画面上の相手の表情や性格から判断しなければいけないのだ。他にもいろいろと?

通常は6種類のコマンドを使用

ゲーム中のコマンドは6種類(ただしこれは屋外の時)。基本的にそれぞれのコマンドは選択するだけでOKだが、「見る」や「さわる」は選択後にどこを見る(さわる)かも決定しなければならない。しかし、いいかげんな場所を選択すると?



-  **見る** 画面上にあるものを見る。主に相手に対して使うが、あまりジロジロ見てはダメ。
-  **話す** 相手との会話を展開。何を話題にするかで、リアクションが変わってくる。
-  **さわる** 画面上にあるものをさわるコマンド。スキンシップとして使えるが、使い方は慎重に。
-  **渡す** 持っている物を相手に渡す。心をこめたプレゼントを贈る時などに使う。
-  **プロポーズ** 「そろそろ時期かな?」と思ったら使う。使うタイミングが最も難しく、重要なコマンド。
-  **移動** デートの場所を変えたり、他の相手とは合わせた時に逃げる(?)コマンド。

ゲーム進行は大別すると3段階

交際期間 (約1年)	5人の異性を対象に、5人のライバル達とのぎを削る。このゲームでメインとなる重要な期間。ハブニングも山ほど?
婚約	プロポーズを受け入れてもらえたら、相手の両親に挨拶したり、結婚式場や招待状の手配などを行う。こころを抜けない。
結婚	そして結婚(エンディング)。その後の結婚生活がどうなるかは「神のみぞ知る」だ。数十パターンあるらしいが……。

なにげない会話シーンにも見られる個々の性格

中本 静サンの場合……



ゲーム中はパラメータ表示がないので、相手の仕草の観察が重要。中本静の場合、息切れしやすいのは体力がないからだね。

新井聖美サンの場合……



新井聖美の場合も、会話の端々に性格が反映されている。こうした部分を観察しつつ、自分との関係の深さを測るのだ。

新井透吾 (声優: 緑川 光)	加藤勇祐 (声優: 石川英郎)	志村未希彦 (声優: 阪口大助)	高城紫門 (声優: 置鮎龍太郎)	中本 翔 (声優: 林 延年)
 	 	 	 	 
性格がやや冷たく、つきあいにくいタイプ。モータースポーツ関連(趣味も兼ねて)では超一流の腕をもつ。 ●職業: 大手自動車会社のテストドライバー。ライセンスは陸、海、空のそれぞれで数多く取得している。 ●結婚観: 「お互いに支えあって生きていく。そういうのって理想だな」	大柄な体でスポーツが得意という、典型的な体育会系の人間。同性、異性どちらに対してもつきあい方がぶっきらぼうだが、純粋で明るい性格なので誰とでもすぐ仲よくなる。 ●職業: テレビ局のカメラマン(報道担当)。●結婚観: 「自分の守備範囲が広がる結婚っていいよね」	容姿と話し方から幼い印象を受けるが、本質的には気の強いタイプ。ふだんはしっかりした性格なのに、頼れる人にはつい甘えてしまうことも。 ●職業: 大手玩具メーカーのプランナー。●結婚観: 「まずは相手に合わせることから始めて、着実に歩んでいくって感じかな」	イギリス人とのハーフで、容姿端麗。異性にはかなりもてるため、つきあおうとしても「数多くの女性の中の1人」で終わってしまうことが多い。 ●職業: 建築デザイナー。●結婚観: 「べつべつの物語を、ひとつに紡いでいくこと。やがては…ききと…なるようになる、と」	いたって真面目な性格で、仕事もきっちりこなす秀才タイプ。しかし、男としては体力が低く、デート時も哲学などの難しい話題に終始する。 ●職業: システムエンジニア(プログラマー)。●結婚観: 「人生の最小単位だと考える。でも、無限大の可能性も秘めているはずさ」

サターンのアクションRPG 新世代はここから始まる

- パイオニアLDC
- 来春発売予定
- 価格未定
- アクションRPG
- 1人プレイのみ
- 完成度10%

ファラドゥーンTM

THE LEGEND of DRAGON CASTLE



背面俯瞰の3D画面だから実現した
エキサイティングバトルがここに

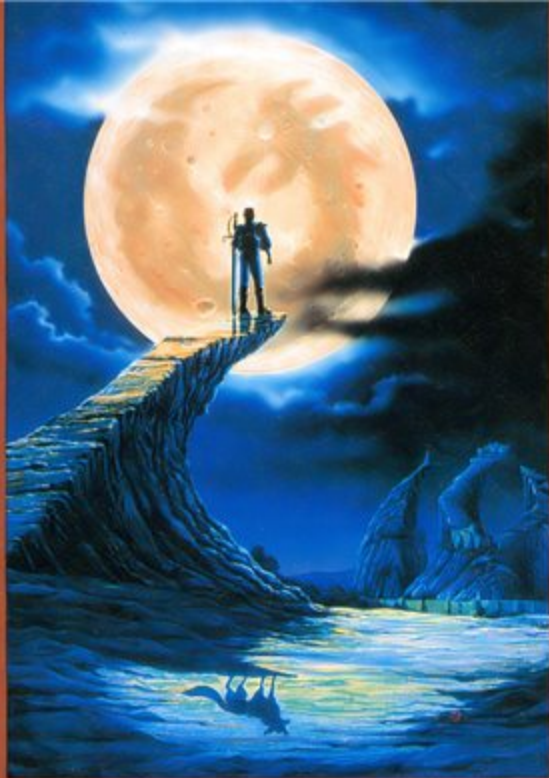
プレイヤーキャラクター背後からの俯瞰視点が、アクションRPGのさらなる進化の鍵を握る！パイオニアLDCのサターン参入第1弾ソフト「ファラドゥーン」は、その独特な視点位置によって、3Dタイプのゲームでネックと言われてきた「(敵などの)対象物との相対位置の曖昧さ」の問題を解消し、プレイヤーキャラが3Dのバーチャル空間をより自由に動けるようになった、ある意味で非常に画期的なタイトルだ。地形や一部の敵キャラにポリゴンが使われるものの、グラフィック全般の傾向としては、ディズニーなどのアニメーションを意識した、軟らかで色彩感覚豊かなものになるので、こちらの部分でも期待できそうだ。細かいシステムは続報が入りしだい紹介していく！

冒険映画を彷彿させる多彩なギミックと
視点を生かしたバーチャル感溢れる効果



ゲーム中に登場するトラップの謎解きのほとんどは、プレイヤーの試行錯誤によって解決していかなければならない。とはいえ、普通に考えればやがて「はーん」と解けるものばかりなので、ゲーム初心者でもそれほどストレスは溜まらないはずだ。それに、大がかりな仕掛けのものには256色ポリゴンを効果的に使った大胆な画面演出が用意されている。これをただ眺めるだけでも「さすがサターン」と感心すること間違いなし！





メルカルト

盗賊



仮面とマントで正体を隠した盗賊。世界一の盗賊の称号を得るため、魔城ファラドウーン最大の難所、宝物庫に挑む。盗み出した指輪の力で、小さな穴も入り抜ける。巨額の財宝に変身する。

モニカ

王女



レイピアのその華麗な使いこなしから、剣の貴婦人の異名を持つ。ファラドウーン王国の第二王女。王家に代々伝わるペンダントの力によって、紅の小鳥に変身することが出来る。

呪われた大国で
若者達の思惑が
交錯していく

レオン

剣士



塔に幽閉されているファラドウーン王国第一王女を救出し、褒賞をたんに貰おうと考えている。妻の遺品、彼の持つ指輪は、身につける者を、着い狼にさせる力を秘めているのだ。

キャラクターデザインは富士宏氏が担当。そう、あの「ワルキューレの伝説」などで、圧倒的な支持を得た、独特なタッチの持ち主だ。プレイヤーは富士氏によって描かれた性格のまったく異なる3人の主人公から1人を選ぶことができる。そして、すべてのキャラでクリアした時、この物語の全容が明らかに……。

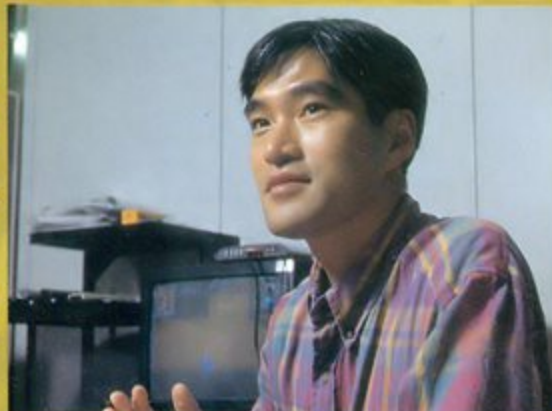
富士宏が描き上げた3人の勇者

3DアクションRPGのスタンダードを目指す

従来、主流の3Dアクションゲームって、シューティングゲームっぽいですよね。プレイヤーの主観視点でダンジョンやフィールドを探索して、敵と遭遇したら基本的に飛び道具で戦う。アクションに重要な「間合い」がないんです。「ファラドウーン」は、プレイヤーキャラの背中を画面上に表示し、やや高い位置からフィールドを見下ろす視点を採用しています。こうすることによって、物体との距離感が掴みやすくなるんですよ。3D画面でアクション性を極限まで高めようと考えた結果、この方式が一番しっくりくるんじゃないかと考えたわけです。それに、天井部分の表示がなくなることで、ダンジョンの閉塞感が減らしました。

企画を立ち上げたのが昨年の7月なんですけど、「バーチャルハイドライド」の発表があった時は、こちらもがんばらないといけないなと、闘志を新たにしまして(笑)。ただ、あちらは、ビジュアル性をかなり重視していると思うんです。この作品は、私の好きな「ランドストーリー」や「ゼルダ」シリーズなど、過去の名作アクションRPGの優れた要素である、「頭を使う複雑なトラップや多彩なギミック」を3Dフィールドの世界に詰め込んだら面白いのでは、という発想から始まっているんです。ですから、プレイした時の印象はだいぶ異なるはずですよ。もちろん、シナリオ部分でも十分楽しんでいただけるものを用意しています。このスタイルが32ビット機における3DアクションRPGの新しいスタンダードになってほしいと思っているんですよ。

パイオニアLDC



亀井 毅 プロデューサー



生まれ変わったサターン版 『V.R.』の見どころをチェック!!

1992年にアーケードで大ヒットした3Dポリゴンレース「バーチャレーシング(以下V.R.と略)」が、サターンで登場! 移植といっても新コースや車種の追加、さらにテクスチャマッピング処理が施されたおかげで、画面が格段にグレードアップしているのだ。



アーケード版にあったオリジナルの3コースも復活。スタート信号だけでなく、レースクイーン達の動きにも注目したいところ!!

タイムワナーに聞く!! 『V.R.』コメント

サターン版の完成度は、現在75%くらいのところまでできました。アーケード版の操作感やスピード感、臨場感をいかに再現するかに重点を置きつつ、オリジナル要素を付加させてパワーアップする方向で移植作業を進めています。今苦勞しているのは「ハンドル」というアナログインターフェイスをいかにパッドで再現するかですね。とにかく「走って気持ちいい」ゲームになるよう頑張っています。



「お得意の牛が出るかは「また秘密」とのこと。」



「上位車種への乗り換えが新要素として入るかも。」

特報!! オリジナル要素も満載!! あの名作『V.R.』が復活!

SPECIAL REPORT

完成度—75%

●タイムワナー インタラクティブ
●'95年末発売予定 ●価格未定 ●レーシング

Virtua Racing

バーチャ
レーシング
サターン

Check
Point

新たに増えた車種にも注目!



サターン版は、32X版をさらに超える5車種がプレイヤーカーとしてラインナップ。マシンを選ぶのは君だ!!

F1 オリジナルと同じ、最速のレースマシン(になるはず)。
F160 F1のスケールダウン版。初心者向けのレースマシン。
COUPE ハコのレースマシンの代表格。走りやすさに定評アリ。
GTP ハコのモンスターマシン。耐久レースで威力を発揮!!
GO KART レースの世界に入るなら、まずはコイツで腕を磨け!!

新たに追加された7コースを御紹介!

サターン版『V.R.』に追加された7つの新コースは、雪原コースをはじめ独創的なものはかりだぞ。

ALPINE

アルプスコースは白銀の世界!



白銀に覆われた雪原を舞台にしたサーキット。コースの外側は真っ白な雪が積るので、いったんミスすると即スピン。なんて状況になるかもしれない。ときどき見えるケーブルカーが、山岳コースであることを教えてくれる?

PACIFIC COAST

海岸沿いで展開される白熱バトル



オリジナルの高級コース(アクロポリス)と同じように、海岸沿いに作られたサーキット。ポリゴンで作られたカラフルな気球について目を奪われてしまいがちだが、コース幅が広いぶんトップ争いはかなり厳しくなりそう。

DIABLO CANYON

ジェットコースター感覚の岩山コース



「悪魔の谷」という名前がつけられていることからわかるように、ココは自然の厳しさを感じとれるサーキットとなっている。アップダウンが激しいコースレイアウトとこのことなので、ダイナミックな走りか期待できるハズ。

METROPOLIS

近未来の市街地サーキット



開発者イチ押しのサーキットがココ。いわく、「高いビル群の間をくねくねと右、左へと駆け抜けていくのは気持ちいいですよ」とのこと。バックの夕焼けに映えるビル群の光が美しい。でも、直角コースは難関かも……。

SURFERS SPEEDWAY

西海岸の雰囲気再現



こちらは気候の穏やかさで知られる、西海岸を舞台にしたサーキット。「スピードウェイ」と名付けられているので、レース展開が高速バトルの連続(になるはず)。ココのみ、OVALとROADの2種類のコースがある。

AMAZON FALLS

大自然を舞台にした新コース



アマゾンという風変わった場所に作られたサーキットで、コースのあちこちでアマゾン川(?)から流れ落ちる滝を見ることができる。コースの近くにモアイ像がいくつも建っていたりと、なんともアヤシげなコース(失礼)だ。

特報!!
SPECIAL REPORT

カプコン本格的に始動!

TRY NEXT

ストリートファイター ZERO 移植決定!!

●カプコン●今冬発売予定●価格未定●対戦格闘

まさに衝撃的な発表だった。突如国技館のスクリーンに流れた映像、「ストリートファイターZEROをサターンに移植します」という声。サマーフェスティバルに集まった人々から大きな拍手が沸き起こった...



"ZERO"の特徴をおさらいしよう



スーパーコンボ レベルゲージ

ストII Xから加わったスーパーコンボシステム。"ZERO"では全てのキャラクターが2種類以上のスーパーコンボをもち、ゲージの溜まり方やボタンでの使い分けで3段階に使い分けが可能になったぞ!



一発逆転「昇龍裂破」この爽快感がたまらない! 3段階の技をうまく使い分けことが勝利への近道だ。

ゼロ・カウンター

ガード状態から一瞬で反撃する「ゼロ・カウンター」。相手の攻撃を先読みし、必殺技を叩き込め。ダウン状態から移動できる「ダウン回避技」も使いこなそう。



初心者モード

最近のカプコンの格闘ゲームの特徴の1つ、「オートマチックモード」"ZERO"にも相手の攻撃を自動的にガードする「オートガード」はもちろん、ボタン2つでスーパーコンボが出せる「イージースーパーコンボ」もあるぞ。



初心者だって楽しい対戦ができる。カプコンさんに感謝!

魅惑的なキャラクター達・君なら誰を選ぶ?



カプコン人気ゲームキャラの夢の競演。過去の名作のキャラもよし、新キャラもよし。若き日のリュウケン、いや春麗、それもよしだ。ベガ、豪鬼、ダンの3人はアーケード版では使えたが、サターン版では使えるのか? 要技で使えるようになるのか? 最初から使えるのか? 技はすべて入るのか? 音楽は? とにかく気になるこのタイトルだが、詳細は次号以降を待て!

MARVEL
COMICS

X-MEN

●カプコン ●今秋発売予定 ●5,800円 ●対戦格闘

CHILDREN OF THE ATOM

サンプルROMを入手した!
さてその出来栄は!?サターンで
動く!

結論から先に言うと、文句なく合格。旋破りなキャラクター達がスプライトを欠くことなく高速で動き回る様を見ていると、次世代機のパワーをビシビシと感じさせられる。ただ、CD-ROMという性質上、読み込みが若干長く感じられるかもしれない。そのサンプルで動作したキャラ4名。今回は、この4人を徹底紹介だ。

CYCLOPS

主人公キャラだが、特に強い必殺技もなく、通常技のリーチも長いわけでもない。しかし必殺技の他に、しゃがみ投げ、2段ジャンプ、連続攻撃能力という特性を秘めており、全体的に堅実なキャラ。オブティクブラストとレッグスローは空中でも出すことが可能だ。

正義感と責任感にあふれた人物で、X-MENのリーダーを務める。
本名：スコット・サマーズ 国籍：アメリカ
身長：190cm 体重：79kg

オブティクブラスト



↓ ↓ ↓ + P

ライジングアッパー



→ ↓ ↓ + P

XP・レッグスロー

敵の近くで
← ↓ ↓ + P

HX・バーサーカーバレッジ



↓ ↓ ↓ + PPP

XP・バーサーカーチャージ



↓ ↓ ↓ + PPP

XP・ヒーリングファクター



↓ ↓ ↓ + KKK

WOLVERINE



見た目はちっこいオジサンだが、動作が機敏で、技のリーチも長く、必殺技も使用頻度の高いものばかりで、とてもバランスのとれたキャラクターだ。適当に闘っているだけで十分強く、そんなところも忠実に移植されている。空中で出せる必殺技はドリルクローのみで、キャラ特性も三角蹴りだけなのは、少し寂しいところ。

短気でケンカっ早い一匹狼。口は悪いが、義理堅く仲間思いな一面も…。
本名：ローガン 国籍：カナダ
身長：160cm 体重：88kg

ドリルクロー



(敵方向) → + PK

トルネードクロー



→ ↓ ↓ + P

ICE MAN



深刻になりがちな傾向はあるが、子供っぽくて楽天的な性格の持ち主。
本名：ボビー・ドレイク 国籍：アメリカ
身長：173cm 体重：66kg

体全体を氷に変えることができ、さらに大気中の水分から瞬時に氷を作り出すことができる。それを利用しさまざまな形の氷を作り出して攻撃する。他のゲームなら異色なキャラだが、X-MENではごく(?)普通のキャラだ。

氷のリーチはかなり長い。通常技が強力な上に必殺技の使い勝手がよく、飛び道具のアイスビームは技の前後の隙が少ないうえに空中でも出せる。また、アイスバランチは、攻撃力が非常に高い。キャラ特性は、飛び道具をガードしても削られないレーザー耐性だ。



彼女の最大の特徴でもあり武器となるのが、キャラ特性の連続技攻撃能力である。弱から強へパンチからキックへと、通常技を連続的に繰り出すことのできるこの能力を使えば、いとも簡単に多段連続技を完成させることができる。また、どの通常

技にもキャンセルが効くので、技の最後にサイブレイドスピンを組み込めば、段数威力ともにより強力な連続技が可能となるのだ。その軽快な連続技の爽快感は、他のキャラでは味わえない魅力のひとつでもある。連続技マニアにお薦めのキャラだ。

PSYLOCKE



外見は美しいが、性格はキツイ。東洋武術の達人で身のこなしが軽快だ。
本名：ベッツィ・ブラッドク 国籍：イギリス
身長：180cm 体重：70kg

移植は あり? MARVEL SUPER HEROES

待望のカプコンの格闘アクションの新作、その名は「マーヴル・スーパーヒーローズ」。X-MENの続編ともいえるこのゲームの特徴は、例えばジェム・アビリ

ティシステム。敵を倒すことで、能力をUPするジェムを入手できる。超破壊力のインフィニティ・スペシャルも楽しみだ。真実はゲーセンで確かめよ!

- カプコン
- アーケード
- 対戦格闘

今月のAMショーで出展される超話題作がコレ!



6つのジェムを得た者は無限の力を手にすることができる。



インフィニティ・ゲージは攻撃を繰り出すと溜まる。溜まりきったらインフィニティ・スペシャル!



謎の超生命体。わかっているのは全生命の抹殺という目的のみ。



冥界の支配者、悪魔王メフィストの息子。根っからの悪者。



破壊だけを目的とする不死身の悪党。まさに生きた天災地異だ。



磁力・電力・重力までも自在に操る。ミュータントのため戦う。



闘いへの期待で、かすかに震える。股体が美しい。謎の部分が多い。



本能で身の危険を感じ闘いに投身する。野獣の戦闘能力を持つ。



純真な怪物ハルク。周囲の悪意に戸惑い、怒って暴れ始めた。



ハイテク・アーマーをまとい、平和のために闘う天才発明家。



クモの能力を使って悪を追う、大都会の狩人。元芸能人志望者。



超合金の盾で攻守し、理想を追い、自由と平和を守るヒーロー。

カプコンサマーフェスティバル in 国技館

今年も国技館は熱かったぞ!

8月10日、カプコンファンが国技館に集結! 毎年恒例のカプコンのイベント、今年はゲーム大会に加えて新作紹介、篠原涼子さんなどのライブ、コスプレ コンテストなどなど、盛り沢山のイベントだったぞ。

迫熱のゲーム大会!!

ゲーム大会は「ストリートファイターZERO」「ストリートファイターリアルバトル オン フィールド」「X-MEN」の3つのゲームで競われた。「リアルバトル」と「X-MEN」は家庭用で発売前にもかかわらず、なかなか高レベルな戦いが見られた。「ZERO」はゲーセンで鍛えたテクニックが次々と披露され、熱い戦いとなった。女性や小学生もかなり健闘していた。来年のイベントはどうなるか、楽しみ!

気合の入った対戦は、愛情も真剣そのもの。



優勝は宮道昌宏君。社長からトロフィーが贈られたぞ。



篠原涼子

豪華ゲスト陣も駆けつけた!



松岡有香

アルフライラからソロデビューを果たした松岡有香さん

ライブではゲストの3人が持ち歌を披露。来れなかった黒田有紀さんもVIDEOレターで挨拶。



マユタン

マユタンも、大人気の花子さんの格好で登場!



伊集院光

伊集院光さんの熱い司会も会場を盛り上げてくれた。

イベントの華(?) コスプレ

カプコンキャラのコスプレは大人気。コンテストでは写真審査を勝ち抜いたレベルの高いコスプレばかり。かわいい女の子が多かったぞ。



特別賞は着ぐるみの2人。熱さに耐えた2人でもある。

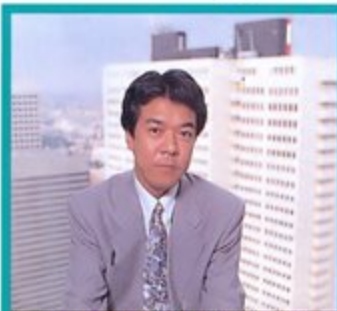


女の子のコスプレ。シャアにはフェリスが人気。春麗もまだ健在!



優勝はガイルの川邊さん。逆立った金髪がガイルそのもの。鍛えた筋肉はコスプレのためとか!

カプコン SPECIAL INTERVIEW



株式会社カプコン広告宣伝販売促進課

課長 永井 淳一氏

編集部: 8月11日に2本リリース。ようやくエンジンがかかってきたという感じですね。
永井: 新しいハードで遅れをとったことは否めませんし、ユーザーの方にはご迷惑をおかけしました。「X-MEN」もお待たせしました。
編: 初のインタラクティブムービー

ー「花子さんがきた!!」も出ましたが、このようなジャンルも、これからどんどん出ていく予定とか。
永井: サターンにはいろんなソフトが必要だと思いますから。サードパーティもその辺を考えていくべきでしょうし、32ビットになって可能になったジャンルがあるなら、挑戦していきたいですね。
特に次の「ストIIムービー」は、ゲームというよりは、アニメに近い切り口で見てもらいたいですね。
編: サマーフェスティバルですが、これも以前のチャンピオンシップとは雰囲気が変わりましたよね。
永井: ウチの社長が30人くらいのコスプレの人達に囲まれて写真を撮られていたようです(笑)。
カプコンのマルチメディアの新しい方向を追求していきたいとい

う表現が、今年はこんな形になったということでしょうか。
編: PSで発売される「バイオハザード」の移植はあるんですか?
永井: 可能性がゼロというわけではないですが……。オリジナルに関してはハードの特性に合ったものを出していくことを考えてます。
カプコンは基本的にはどのハードにも同時発売、同じ値段、と考えているんですが、やはり開発など、諸々の問題もあります。その辺は納得していただきたいと。
編: 今年の冬は「バーチャファイター2」と「闘神伝S」、そして「ストリートファイターZERO」が出るわけですが。
永井: 市場の活性化の時ですね。サターンなら格闘はなんでもそろっている、という状況に近づけるわけで、いいことだと思います。

CAPCOM ストII 改造計画

ストII BATTLE PHONE キャンペーン

電話のアナウンスに従ってプッシュボタンでゲームに挑戦! 見事ゲームをクリアすると、ニューヨークペア旅行やサターンなど、豪華賞品が貰えるぞ。

キャンペーン期間
平成7年9月8日~10月31日

ストIIバトルフォン
札幌: 011-221-9920
仙台: 022-268-9940
東京: 03-3448-9980
名古屋: 052-243-9922
大阪: 06-533-9909
広島: 082-222-9914
福岡: 092-725-9929



魔鏡を探しに冒険家(?)達が
空を飛ぶ!



特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 80%

GUNBIRD

ガンバード

●アトラス●年末発売予定●5,800円●SHT●2人同時プレイあり

血湧き肉躍るバリバリ大冒険シューティング!!

93年度ベストシューティング賞に輝いた「戦国エース」に続く彩京の第2弾縦スクロールシューティングが、「女神転生」シリーズでおなじみのアトラスから移植・発売が決定した。ゲームの概要は、8方向移動でボムと4段階にパワーアップできるショットがある。また、ショットボタンを押し続けて離すと、特殊攻撃が出せる。気になる移植度は驚くなかれ、ここに掲載した画面写真はすべてサターン版のもの!! これを見ればわかるように、かなり高いレベルになりそうだ。



業務用と見分けがつかないほどのデキ。完全移植を目指して開発中。



ショットはアイテムを取るとパワーアップ。サブウェポンも装備可。

ストーリー解説

人類が初めて動力飛行に成功したころの、今世紀初頭のヨーロッパが舞台。持ち主の願いを何でもかなえてくれるという魔法の力を持つ「アトラーの魔鏡」。世界に四散したその魔鏡の断片を求める冒険家達の中にそれぞれの願いを秘めた5人の大空の冒険家がいた。空路なき時代のこと、彼らは絶対的有利と思われたが、目的を同じくする恐るべき組織が動きだしていた……。



ガンバードのライバルとなる「トランプ」の面々。行く先々で遭遇。

自機を選択は5人の中から選べる

この「ガンバード」の特徴は、自機が戦闘機などではなくて人間だということ（ロボットもいる）。乗り物もほうきや雲、人力ヘリなどさまざま。キャラごとにストーリーが用意されていて、デモシーンではバリバリ登場するぞ。エンディングも凝っていて1Pプレイ時でも分岐によって複数を用意。また2Pプレイも可能で、この時は選んだキャラの組み合わせでマルチエンディングになるのだ。



現時点でモードはサターンモードと縦画面モードの2つが決定している。期待しよう。



行け行け!!
ほくほく!!
ガンバード!!



がんばれマリオンちゃん!!

SEGA SATURN PRESS!

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

NEW RELEASE TITLE

今月も怒濤のように初出タイトルが盛りだくさん! 今から要チェックの最新タイトルだ。

- | | | | |
|-----|----------------------------|-----|--------------------|
| P77 |X-JAPAN | P79 |バーチャルオープンテニス |
| P77 |セガ インターナショナル ビクトリーゴール | P79 |プロ麻雀 極S |
| P77 |遙かなるオーガスタ3 | P79 |レジェンド・オブ・トア |
| P78 |永世名人 | P79 | ハットトリックヒーロー サターン |
| P78 |機動戦士ガンダム | P80 |アメリカ横断ウルトラクイズ |
| P78 |ドラゴンボールZ超武闘伝 | P80 |プリンセスメーカー2 |

発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

COMING SOON SOFT

9月~10月発売のサターンソフトを集めたこのコーナー。総数25本が勢ぞろい!

- P112出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK
P114ガーディアンヒーローズ
P117ワールド アドバンスド大戦略
P122真・女神転生 デビルサマナー
P124QUOVADIS
P125おーちゃんのお絵かきロジック
P126レイヤーセクション
P127ダライアス外伝
P128宝蔵ハンタータイムPerfect Collection
P130メタルファイター♥MIKU
P132キング・オブ・ボクシング
P133信長の野望・天翔記

- | | | | |
|------|---------------------------------|------|-----------------------------|
| P134 |絆キングKing The SPIRITS | P144 |ゴールデンアックス・ザ・デュエル |
| P135 |スチームギア・マッシュ | P145 |ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~ |
| P136 |FEDA~エンブレム・オブ・ジャスティス~リメイク! | P146 |F-1 Live information |
| P138 |QUANTUM GATE I ~悪夢の序章~ | P147 |ハングオンGP'95 |
| P140 |ブルー・シカゴ・ブルース | P148 |Break Thru! |
| P142 |ARENA | P149 |ときめき麻雀パラダイス~恋のてんばいビート~ |
| P143 |サンダーストーム&ロードブラスター | P150 |将棋まつり |

X-JAPAN Virtual Shock 001

完成度 ?%

●セガ
●10月20日発売予定
●6,800円
●ETC

1994年11月21日制作発表。
でもXファンはいくらでも
待ち続けるしXは期待を裏
切らない。このゲームも...

ゲームもミュージックも本格派!!

(主に)女性ユーザー、お待たせしまし
た。TOSHIKIが、HIDEが、TOSHIが、

HEATHが、PATAが貴女だけのものに!

内容はまず東京ドーム公演中のバック
ステージを探索、Xのサポートメンバー
と会話し、情報をゲット。ポイントでは
最新曲が3曲のフルスクリーン実写の
LIVE映像を鑑賞。かつ、その映像を4つの
角度から自由なカメラワークで編集する。

ビジュアルショックからバーチャルシ

ョックへ、Xのさらなる挑戦を見よ!



あ、HEATHさんへ?
ミナラルウオーターね。ハイ、どうぞ。
実際バックステージは警戒が厳しい。
こんな機会でもなければ拝めない。

使用される映像は去年の年末の東京
ドーム2DAYSのものだ。



映像が編集可能な曲は「RASTY NAIL」。ギタ
ーソロ中のHIDEでも、ドラムを叩くYOSHIKI
様でも4つの角度から捉め、いや眺め放題!

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

完成度 ?%

●セガ
●10月予定
●4,800円
●スポーツ

データやデモを一新し、今
度は世界の強豪を相手に試
合をすることに。一部の裏
技も健在だとか?

あの「ビクトリーゴール」のバ
ージョンアップ版が早くも登場。
今度は全12チームによるインタ
ーナショナルなサッカーが楽しめるぞ。一見すると前作「ビクトリー
ゴール」と同じようだが、操作性や
動きなど、バランスを改良した完
璧版となっている。「V・S」のデビ
ッド氏、「デイトナ」の光吉氏らに
よる音声の追加、各国の国歌の挿
入など、音のほうも手を加えられ
ており、前作を経験している人も、
新たな気持ちでプレイできるぞ。



写真だけではわからないが、動きなどの細か
い部分が調整されている。



充実したモードも、ほぼ「ビクトリーゴール」
を踏襲している。



ブラジルをはじめとする、全12か国が参加。
日本はどこまで勝ち進めるか?

マスターズ 遙かなるオーガスタ3

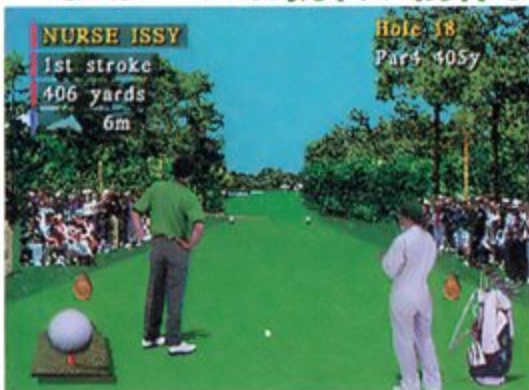
完成度 100%

●T&Eソフト
●9月22日発売
●5,800円
●ゴルフSLG

君もマスターズトーナメント
になぐり込み。4日間の
組み立てが大事ななんですよ
ねえ、戸張さん……。

3Dゴルフシミュレーションの
決定版がサターンにもお目見えす
る。本作のセールスポイントは溜
息が出るほど綺麗なグラフィック
と、4日間にわたって死闘を繰り
広げるマスターズモードの存在だ。
さらにマスターズトーナメントの
数々の記録に挑戦できるのも、ゴ
ルファー魂に火をつけてくれる。
平均パット、パーオン率など細か
く記録が残せるので長く楽しめる
ことだろう。平均ストロークは最
低限60をめざしてほしいな。

マスターズに挑戦! 前作よりさらにグラフィックが向上したぞ!



拍手で迎えられる18番ホール。トップでまわっていいのだが、
17番がボギーだったりすると黙められているようで切ない。



芝生のめくれ方ひとつと
ってもリアルなんだな。



いいショットをしたあ
とは、キャディーのお姉
さんもアップで登場。

永世名人

完成度 **100%**

- コナミ
- 9月29日発売
- 5,300円
- 将棋
- 2人対戦あり

こうした作品は見た目こそ地味だが、現在ではあまり見受けられない「質で勝負」という剛健派も多い。

将棋ソフトの常識を覆す、新思考ルーチンの「予測読み機能」が特徴の「永世名人」。サタンの将棋ソフトではマウス初対応ということで、快適な操作で打てるぞ。

詰将棋の解答機能つき

詰将棋問題を入力できるのは当然のこと、コンピュータに解かせる（これもサタン初）ことも可。



予測読み機能により待ち時間を短縮!



棋譜データの記録を残せる

棋譜の途中セーブや再現もフォロー。さらに、過去の棋士の名勝負も用意されており、その棋譜も見られる。

機動戦士ガンダム(仮)

完成度 **30%**

- バンダイ
- 発売日未定
- 価格未定
- シューティングACT

アニメは手を変え品を変えて、どんどん様変わりしているけど、やはり元祖のシリーズがいちばんだね。

レンダリングされたCGにより、リアリティあふれる動きを見せるモビルスーツの数々……。今なお根強い人気の「機動戦士ガンダム」を、横スクロールアクション+シューティングに仕立てたこのゲームに期待している人も多いだろう。

なにしろ、当時のアニメのストーリー展開をゲーム内で再現していくというのだから、熱いものがこみあげてくるよね。



赤のシャアザクが襲う



前号の記事の写真では、アニメの第1話「ガンダム大地に立つ!」を再現していたが、今回は宇宙（そらと読もう）で初めてシャア（赤いザクを操る）と戦うシーンをゲーム化したもの。アニメ育ちの年代はニヤリとしそうだ。

ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)

完成度 **45%**

- バンダイ
- 11月発売予定
- 価格未定
- アクション
- 2人対戦あり

他機種版とほとんど感触は同じということだが、新要素もあるらしい。でもそれはまたいずれ、別の機会に。

スーパーファミコンなどで登場し、現在は32ビット機に展開しつつある「ドラゴンボール」シリーズだが、この作品も基本的にはその流れを汲んだものになるようだ。相手との間合いが離れると画面が2分割されるデュアルスクリーンや、特定の条件のもとに発動する一発逆転性のある必殺技も踏襲されている。サタン版オリジナル要素があるらしいのだが、メーカーさんがなかなか教えてくれないのでもう少し我慢しよう。

燃える熱血孫親子



今となつてはかなり懐かしい、幼かった頃の悟空（じい）もシッポつきも出てくる。いくらなんでも大猿にはならないと思うが……

バーチャルオープンテニス

完成度 **80%**

3Dコートでのリアルテニスはデモも美麗

イマジニア/10月27日発売/7,800円/スポーツ/4人同時プレイあり

イマジニアのバーチャルシリーズ第2弾はポリゴンによるテニスゲーム。電源をオンにして最初に驚くのがデモの美しさ。

3Dということで気になる操作性だけど、トレーニングモードが用意されているから心配はいらない。サービス、レシーブ、スマッシュをそれぞれ練習できる。

キャラクターは10人の中から



ストローク戦もネットぎわの攻防も、ほれこのとおり。先読み命の駆け引きだね。

選べるんだけど、女性がないのは個人的に残念。でも試合を始めるとそんなことも忘れちゃう。ボールに飛びついてくところなんか、すごーいリアルで今までのテニスゲームじゃ絶対に味わえない感覚だね。接待ゲームとしても重宝するので、長く遊べると思うよ。



プロ麻雀 極S

※画面は開発中のものです

完成度 **70%**

いったいどんな卓で打てるのかは謎?

アテナ/今秋発売予定/6,800円/麻雀/1人プレイのみ

麻雀ソフトは今までに数々のものがあつたが、なんとこの「極」は実在のプロ雀士16人が登場し、彼らの打ち筋を再現した思考ルーチンと対局できるのだ。ちなみに、ひとあし早くST-V版がゲームセンターで出回るそうぞ。



実在のプロの雀士10人と対局できる



ハットトリックヒーロー サターン

完成度 **40%**

オリジナルモードがついてサターンに登場!

タイトー/11月発売予定/価格未定/SPT/4人まで同時プレイ可能

アーケードで人気だったサッカーゲーム「ハットトリックヒーロー」がサターンで登場する。サターン版ではアーケードと同じように6チームに勝ち抜いていく「アーケードモード」の他、ワールドカップ風のリーグ戦方式「ワールドリーグモード」、練習用の「エキシビジョンモード」の2つが追加された。もちろん、アーケード版同様、操作のしやすさやスーパー

シュートなどハデな演出などは忠実に移植が行われるようぞ。モードによって異なるが、多人数プレイは対戦プレイと協力プレイの2つが入る予定だ。



ボールを胸でトラップしている。キャラの細かい動きがどこまで再現されるか楽しみだ。



レジェンド・オブ・トア(仮)

完成度 **5%**

「ストーリー・オブ・トア」ってやってみた?

セガ/発売日未定/価格未定/アクションRPG

来年春の発売を目指し、古代祐三氏率いるエインシャントが開発を進めている「トア」の第2弾は、新たな主人公レオンが精霊界を冒険するという内容だ。画面写真はまだまだ開発初期の段階のものだが、一回り大きくなった主人公が爽快なアクションを見せてくれそう。細かい演出はもちろん、今回はストーリーも凝っているぞ。



主人公を助けてくれる精霊達も、前作からのイフリート、デイト、パウ、ジェイドに、エアル(風の精霊)とプラス(音の精霊)が加わった。



アメリカ横断ウルトラクイズ

60%

悪名高きジャンケンもあるでよ

ビクターエンタテインメント/10月27日発売/5,800円/クイズ

サターン初のクイズゲームとして登場するこの作品、日本テレビの「ウルトラクイズ」というメジャーな題材もうれしいが、なんと最大4人までの対戦プレイが可能だってことも忘れちゃならない。やっぱり、対戦は人数が多いほど盛り上がるもんね。多彩なクイズ形式による展開もナイスだぞ。



福沢アナも登場のビジュアルデモ。あの雰囲気か蘇る!



最初の予選は二択の○×クイズ。テレビと同じで、1回でもはずれると即座に失格だ。



60歳で定年となります。しかし、規定に「結婚したらやめなければならない」とあり、ほとんどの人は定年前にやめていきます。



4人対戦プレイでは、アメリカまでの道のりで点数を競う。マルチターミナル6は必携?

プリンセスメーカー2

65%

8年も育てていくと愛情もひとしおと……

マイクロキャビン/10月27日発売/7,800円/育成SLG/1人プレイ

いよいよ発売日も近くなろうとしている今回も、新着画面だけでもうしわけない。しかし、マイクロキャビン内では、すでにひととおりプレイできる程度までできあがっており、新規グラフィックともども期待してて良さそうだぞ。来月の大紹介を待て。



女の子の身長や体重、年齢の変化で微妙にグラフィックも変わっていくのがすごい。

実写を融合したバカンスシーン

前回に引き続いて、バカンスシーンの新画面を公開。実写とグラフィックをきれいに合成しているね。



新作ハミダン情報

今月も新作情報が多くて誌面が足りないくらいだ。ココに載せているほかにも色々ネタがあるので、来月も楽しみにしてほしい。



EA/Vからも新たな将棋ソフト「戦術将棋 至高の定跡」が。



3本セットの古いソフト「将棋」のサターン版画面も公開。



ヴァージンから米国生まれのシューティング「カオスコントロール」がラインナップ!



ギャガからはハマコー氏が声優に初挑戦するアドベンチャー「サイクロン」だ。



データベースとしての価値も高い「ルパン三世」



光栄から発売の「リターン」のイメージCGを入手。



分業制による2人対戦やムービーカードを使った瞬間な合戦、ビジュアルが楽しめるバック・イン・ビデオの「海岸デッドビート」も開発中画面を公開。これからますます良くなるそうだから期待せよ。

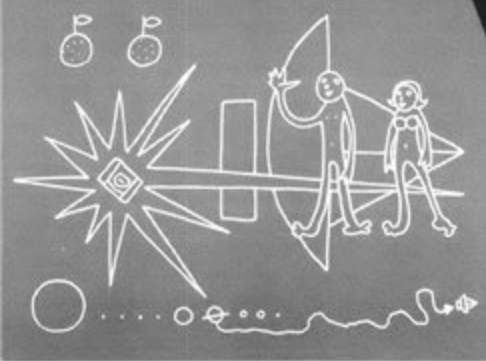
アークシステムワークスは育成SLG「ウィザーズハーモニー」で初参入。



Voyager

USER'S VOICE TRANSPORT

ボイジャー



THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR: pana

この夏、何が怖かったって、それはカミナリ。夕方にわかにザーザー降りになったかと思えばガラガラびしゃーん／…で、落雷による停電のおかげでやってたゲームも水のアワ…。



はじめましてpanaさん。人知れず、むなしいとわかっていながら“次世代機買わない運動”を続けてきたオレも、ついにサターン買っちゃいました。以前は「時代が変わってもオレはメガドライブをやめん／」などと豪語していましたが、もう疲れました。32Xもスベハリ、「アフターバーナー」というエサにつられたような気がしてならないし……。これからは静かに、決して感情的にならず、メガドラの滅びゆく様を見守ろうと思います。こんなひねくれたオレですが、VOYAGERのお仲間に入れてくれませんか。

(福岡県・川崎慎晃・21歳)

あらあら、謙虚なお方。キャンペーンBOXで晴れて新規土星人になった皆様もいっしょに、どーぞよろしく。アタシのメガドラ&メガCDもタマには灯がつくわよ。だって怪しいソフトが超お買い得なんだもの。今、

夏だ／海だ／花火大会だ／と世のお子様達は楽しんでいらっしゃるようだが、その中で唯一、暗い部屋に閉じ込もっている／そう、それは浪人生／ううっサター

ンやりてえ／誰か俺に偏差値をくれえ〜／

(東京都・ノグセな浪人生)

行きたかった国立、私立は全滅し、あまつさえすべりどめの大学にまで入学拒否された10年前のアタシ……。が、キネン受験で受けた某有名女子大だけには受かったちゃってました。以来、人生ナメてます。そして今、ここにいます。キミもがんばれ／説得力ゼロよね、こんなの。

サターンがCDを読み込んでいるキュルキュルっという音を聞きながら、ゲームの画面が出るまで待っている時間に、これこの上ない幸せを感じる。

さらに10歳になる僕の妹は、「嫁に行く時はサターンと一緒に」などと言って、本体の裏に名前を書いてしまった。

(北海道・グレートちゃぶ台・20歳)

一転してなんて幸せな情景でしょう。ほほえましい兄妹の姿が目に見えよう。こうなったら彼女がお嫁に行く日まで、なんとしてでもサターンにはがんばってもらわなきゃね。

先日、スーファミの「三國志IV」を中古で買くと、前の持ち主の新君主、新武将がバックアップに残っていて、大爆笑！新武将は女ばかり、しかも年齢が小学生／CDになると、プライバシーが守れていいなあ……。

(大阪府・スーパー32X指定)

RPGで名前つけるのもこっぴどかしいのよ、結構。それぞれ思い入れがあるんだろうけど。そういうアタシは男だろうが女だろうが、吾郎と名乗らせるのであった。

やあ、panaちゃん、こんにちは。初投稿ですじゃ。初投稿でいきなりなんじゃが、わしゃもうこの本買うのやめようと思うとるんですじゃ。理由？まあ言われんでも大体わかりますじゃろ……。まあとりあえずすくすくと“次世代”とやらを楽しんでおくれ。

そうそう、最後にじじいからサターンユーザーにヒトコト言わせておくれ。「てめえらポリゴンだ18禁だとガタガタめかしやがる前に『エイリアンソルジャー』やりやがれ!!」おっと、つい気が荒ぶってしまうですじゃ。すまんのう。どうね、そろそろ日課の「連獅子」探しに行くとするかの。それじゃこれからも元気でやってくれ。あでおすじゃ!!

(神奈川県・スロウジャベリン)

まーまー。もうすぐ敬老の日だし、大らかな気持ちでここはひとつ。おじいちゃんこそ、いつまでも元気でいてね……。

自分はバーチャ2で女の人とやると手加減してしまう。それで負けそうになるとヤベーと思い、なんとか勝つ。いつもその繰り返し。



大阪府・存何在処

自分が悲しいぜー。

(静岡県・カケろう)

そーやって相手が試合をコントロールしてるかと思うとまた、悔しくなっちゃうのよねー、女の子って。ふてきな奥さんは例外っばいけど。

この前、好きな女の子に告白したら、「自分の気持ちがよくわからないし……ゴメン」と言われてしまいました。そんな俺の心を、今夏発売予定の「ときめきメモリアル」がなぐさめてくれると思っていたのに、コナミさんー／どうして年末発売に変わったのですか!? 夏休みに彼女のいない男のためのときメモでしょ。ハア。くそっつ。

(広島県・フラフラレン・15歳)

せっ、青春してるなあ……。ま、クリスマス&お正月にさみしくなった時にはきっと、詩織ちゃん達がなぐさめてくれる……なんて、そんなコトじゃいかんよ、少年。おネエちゃんもゲームもあせらない、あせらない。いつか笑える日が来るのさ。

そんなトコロで今日はおしまい。皆様からの、なるべくシアワセなおはがきを待っているわー。

侃々

KANKAN GAKUGAKU

久々に大量のはがきが寄せられた今回のテーマ。やはりショックは大きかった。バーチャとあわせて5万円以上も出して買った人々はどんな見解を?



今月の「突然の値下げ!? 買った私の立場は?」



●はつきり言って「バーチャファイターリミックス」つきで34,800円と知った時、怒りがこみあげてきた。私がサターンを買った日は、今年の6月8日。店にはポスターなどの告知もなく、店員さんは値下げのことな

どヒトコトも言わなかった。本当にくやしい。もうちょっと宣伝のしかたなどを考えてほしい。

(愛知県・城戸稔博)

●今回の値下げはもちろん、ソフト同梱も、セガなら必ずやると思っていました(思ったより早かったけど……)。しかしまさか発売前のソフトがつくとは夢にも思いませんでした。1カ月近くも我慢させられたソフトのみの販売も、同時に行ってほしかったです。たくさん釣りたいのもわかるけど、釣った魚の気持ちも考えてほしかったです。

(北海道・二口周史)

●キャンペーンBOXをお買いになった方々へ……。ほんの一瞬でいいです。我々100万人の先人達に感謝

してください。

(青森県・ミスターサターン・21歳)

●私はそれまでサターンを持っていませんでした。が、発表と同時に予約しました。セガサターンは「レイヤーセクション」が出る秋頃まで様子を見ようと思ってましたが、「限定」という2文字にひかれて買ってしまいました。彼は今、貧乏神として私の部屋に君臨しています。

(北海道・狼牙IZO・19歳)

●すばらしいことだと思いました。セガさんにとっては大英断だったと思います。中には値下げ発表の直前にサターンを購入してしまった方もいらっしゃるでしょうが、皆さんの買った1台1台のおかげで、発売後わずか半年で100万台を達成できたのです。皆さんもその時は、払うお金に見合う価値がサターンにあると思って買ったはず。値下げによってサターンの価値が下がるわけではなく、この値下げでさらにユーザーが増えれば、市場が活性化し、より多くの、そして上質なソフトが供給されるはず。サターンのこれからを温かい目で見守っていきましょう。

(神奈川県・土星人増殖計画・19歳)

●キャンペーンBOXを買った者と

して言わせてもらおうと、初期のサターンが好きなのである。なぜならアクセス時の音はこちらのほうが静かだから。初期バージョンを持っている人は大切にしてほしい。何より記念すべきサターン第1号なのだから!! (静岡県・高橋秀明・20歳)

●値下げ大賛成です! 自分ののは高かったのに……なんて了見の狭いことを言わずに、前向きに受け入れましょう。ハードの出荷台数が増えれば、対応ソフトも増えるはず。同じ話題を共有できる仲間も増えるし、ソフトの分担調達だってOKです! それにソフトの価格も下がったことだし、これだけでもメリットは計り知れません。直前に買った人には、気の毒ですが、物には買い時ってものがあるのですから。

それに考えようによっては、すべてのサターンユーザーが恩恵を受けているとも言えないこともないですよ。確か、サターンが初めて出た時も当初の予定価格よりも5千円安い値段で発売されたんですから。半年前から購入資金を貯めていた僕にとっては結構嬉しかった覚えがあります。パソコンの価格破壊に比べれば、今回の値下げなんてかわいいものです。 (東京都・長谷川武史)

いいたい放題

なぜいつも後発なの?

●いつも疑問に思っているのですが、なぜ同じタイトルのソフトでも、サターンはプレイステーションよりも発売が遅いのでしょうか?

後発のほうがデキがいいのかもしれませんが、いつもプレステに遅れをとっているというイメージは拭い去れません。事実、プレステからサターンへの移植はあっても、その逆はないように思えます。サターンのラインナップはアーケードものに頼りすぎているイメージもあります。無理を言うようですが、同じタイトルは同時期に出してもらえると、変な不公平感もなくなると思うのですが。技術上の問題で仕方ないのでしょうか。

(茨城県・大島一郎・29歳)

誰もが楽しめてこそ……

●最近、ビジュアルシーン等の増加で、ゲームの情報やセリフが音声のみであることが多い。これはこれで結構だし、音声と文字が一緒に出るとうざったいのもよくわかる。しかし、これでは耳が悪くなってしまったらワケのわからない部分が増えてしまうのではないかと。だからぜひ、字幕をON/OFFできる機能を付けてほしいと思う。特にRPGやADVは。他の人はどう思うかわからないけれど、私は耳が聞こえなくなってもゲームしたいと思うから。

マルチメディアなんでしょう? 五体満足な人だけに向けられたメディアなんて、ホントのマルチじゃないと思うけど……。ぜひ御一考を。

(宮城県・品田礼治・18歳)

サターンへの要望

●僕はサターンにロープレにもっと

力を入れてほしいと思う。夏から秋にかけて結構タイトルが出るようだが、バーチャやデイトナのようなユーザーをあとと言わせるような超大作のロープレがほしい。最初はスーパーファミカからの移植でもかまわないと思う。が、とにかくサターンだからこそできる、というようなロープレが早くやりたい。リアルさ、音楽、操作性、ストーリーの充実したものを。待っています!

(岩手県・セガラリー・15歳)

こんなRPGに飢えてます

●いやいや、RPGが物足りません。立体バトルもいいけど、まだ初期の段階って感じ。やっぱ、ドラクエやファイナルファンタジーみたいなRPGがほしいです。余計なものはないで。そういうものを作ってきたプレイヤーは納得しきれませんよ。セガさん、新開発もいいけど、

まずそういうの作って!

(埼玉県・S.S.)

RPGといったらこの人

●ドラクエシリーズを移植してくれとはいわないけれど、堀井雄二さんとセガが組んでオリジナルソフトを出してくれたら、と思う。堀井さんはRPGを作らせたら日本一だと思うし、無理だってことはわかってますが。サターンで新しいRPGを作ろうという気持ちはわかるけれど、オーソドックスなタイプで本当にストーリーを楽しめるRPGがないですよ。ストーリーがよくて、楽しいシステムで、超キレイなグラフィックで、ユーザーが受け入れやすいゲームを作ってくれたら、きっと売れると思うのにな。

(東京都・空色・24歳)

——てなわけで11月号はRPGで激論/セガ・ロープレ支持派の反論を待つ。

●まあいいんじゃないかな。だって俺達1人1人がサターン買った成果だから誇りに思うぞ。ソフトの価格も全体的に安くなっているし、このまま売りまくって1,000万台になったらきっとソフトの価格は3千円台になって、その時はキャンペーンで「バーチャファイター5 リミックス(仮)」が1,500円で出るはずだ！
(神奈川県・バーチャ

ラジオ体操第一よーい・27歳)

●私としては、この値下げはより多くの人にサターンを体験してもらうという点で評価したいですし、いつかは値下げされるだろうと思ってい

ましたから……。しかし、たとえ値下げすることがわかっていたとしても、今まで買わずに待っていることなんてできなかったでしょうし、値下げで買った人より早く、いろんなソフトを体験できたと思えば高い買い物をしたと思うことはありません。既存ユーザーへの還元としては、やはりリミックスをプレゼントするべきだったのではないかと思います。ところが私はリミックスの魅力に負けてキャンペーンボックスを買ってしまい、今、家にサターンが2台あります。どうしましょう。

(愛知県・ぐっち社長・21歳)

返信 セガより

賛成、反対さまざまな意見を読ませていただき、改めてユーザーの皆様のセガサターンに対する思いの強さを認識いたしました。

今回のソフトとハードの値下げは、これまでお買い上げいただいたユーザーの皆様がいたからこそ、さまざまなコストダウンを行うことができたと考えております。

ゴールドディスクのプレゼントはそれらのユーザーの皆様にも少しも報いられるよう考えた企画です(当たらなかった方々、本当に

ごめんなさい)。今後もユーザーの皆様にご満足いただける企画を考えております。

それとともに、ハードの普及により、よりセガサターンのフォーマットでソフトを発売しやすい環境を作ることがハードメーカーの義務だと考えており、値下げに踏み切りました。そのことにより、質の高いそしてバラエティに富んだソフトを提供できるよう、今後も頑張っております。

これからもセガサターンへの熱いご声援をよろしくお願い致します。



侃々語々

11月号のテーマは
"ロープレ"はRPGを超えられるか?

これからのサターンに必要な不可欠なのは面白いRPG。スベックを生かした斬新なシステムなどいろいろ工夫をこらした新タイトルが続々と発表される中、ユーザーが真に求めるRPG像を、今一度検証してみよう。ゲームの感想もどんどん聞かせてほしい。

ふてきな奥さん&予備軍

奥さんの決断

♥ブレステを買おうかサターンを買おうか悩みに悩んでしまった私。主人に「お前の好きなほうを買おうといいよ」って言われて「じゃあ... ブレステ買う」と宣言したのでした。

7月中旬、ボーナスが出たので子供も連れてゲームショップへ出かけました。まずはソフトを見て... そこで30分以上迷ったあげく、結局買って来たのはサターンでありました。主人はグレイテストナインが気に入ってハマっています。私はデイトナ、そして子供のお気に入りはもちろん「クロックワークナイト」です。サタ

ーンを買って本当によかった。

(東京都・関根ミワ・26歳)

私の彼は困ったちゃん

♥サターンの購入層は男性が多く、彼女はその恩恵に浴しているのでは? とありましたが、うちの場合は逆。ハードもソフトも買ったのは私。ヤツはただそれで遊ぶだけ/ そのうえ、近ごろは「野球拳を買え」とうるさい。でもバーチャは私のほうが強いのでいつもボコボコにしています。今は彼なんかより、ジャッキーに夢中。ああステキ... 愛してるわ... ♥

(京都府・ASKA・M・B・24歳)

女子大生吠える

♥サターンを買って、家に帰った日。親に思いつき「何それ」と聞かれ、「...ゲーム」と答えると、「はあ? そんなもん買ったん。いくら? 何してんの... 大学生にもなって」と言われた。ああ、悪うございました! けどそんなもん呼ばわりするの? 大学生がゲームしたらあかんの? この親は...。

私のまわりにはなぜかサターンを持っている女子大生がたくさんいる。男の子のほうに「金ないし...」とか言ってるんだけど、なんでやねん。ちなみに周りの女の子は「ジャッキーにしか愛はない」だの「アキラのピンボーくさいコロンがいい」だのいいたい放題。私はサウにしか愛はないねんけど、そう言くと「あの小

姑?」と嫌われる……。みんなジャッキーとアキラ以外はどーでもいいのか? (京都府・梨本一樹・20歳)

ダンナの逆襲あるいは嘆き

♥うちの奥さんは「PVみたいなゲームを買うような人とは、離婚よ!」などと激怒して買うのを反対していたくせに、今では僕から取り上げて夢中になってPVをプレイしている。「ボクにもやらせてくれ」と言っても、やらせてくれない……。おまけにバーチャも強いときたまんだ!! あー、一生懸命頼んで買ってもらったセガサターン。今じゃカミさん1人の物となった...。

(広島県・まめけな父ちゃん)

—男と女とサターンのフクザツな愛憎劇が展開するこのコーナー。いやー、みんなも参考にしとね。

鎮星画廊

GALLERY OF SATURN

うおーっすげー！ という作品がなかったの今回は一席ナシよ、です。気のせいかな「困った」はがきが増えてきてるし…。



鳥取県・TAMA(21)

ええ、見かけはあれなんです、本当はいい子ですよ、リオンちゃんって。



東京都・みやざきあきら

カッコいい品。でもここだけ停電してるような画面の暗さ。メリハリ付けよう！

埼玉県・彩華

美しいのやら怖いのやらグロいのまで移植決定の喜びを乗せてたくさん来ました「Dの食卓」。



山形県・熊之助(18)

うむ、久しぶり。レオへのただならぬ愛情を評価して載せましたぞ。暑苦しいか…。



熊本県・ノX(19)
えー、キミの大作には毎回シヤツポを脱ぐのだが、次回からはがきサイズで勝負してくれたい。新境地を期待してるぞ。



愛知県・野村竜吾(19)
右の囲いに入れた方がよかったかもしれないが…。

神奈川県・広田賢(23)

あのキュルキュルズリズリ感がたまりませんな。仕上げが丁寧でヨロシイでございマス。



俺のサターン

月♪でっけるっかな
でっけるっかな

ハテサテサターン サテサターン月♪

定義：ゴン太くんとノッポさんが無言のまま牛乳パックで作ったサターン。
(静岡県・荒木利明・26歳)
解説：子供ゴコロに晩年ノッポさんの手の震えが悲しかったNHK教育テレビの『できるかな』……。



ご存じない貴女に……



炎の守護聖
オスカー様

その熱いハートで炎の強さを与えてくださる守護聖様。笑顔からこぼれる白い歯と、街いのない愛のセリフにじびれる乙女が萌出。

(推定22歳・射手座・AB型)



情熱の炎で大陸の民に力強さを！

一番人気らしいです、奥さん連中は…

●何といっても今までにないジャンルですよ！ 青年美神が日人も出てきてグーよね！ 私31になります、おおいにハマってます。エンディングも全て見ました。も一最高ですね！ 特にオスカ一様が最高。内容はもう少し

むずかしくてもいいかなと思いますが、女性のためのゲームなのでそれでもいいと思ってます。うん、うん。オスカ一様の笑顔が何といっても最高です。サターンへの移植を希望します。2でもOKっすよ！ (埼玉県・カティス♡)



茨城県・まみこ・22歳



大阪府・千秋

あきらめません移植まではスーパーひいき企画

千葉県・舜帝命



サラ線のびちくを解禁した覚えはないのだが、ここぞとばかりに(?)描き込む輩が急増しているのだ……

こっこれも場違いのよーな気がするが、夜中のアニメを見てる私としては……



宮城県・鉄板(17)

チョーシていてる
**困った
ちゃんズ**

埼玉県・永沼純也(21)



2枚も載せたが、しかし図書券は1枚だけだ。

新潟県・中国人民
解放軍を念力で支配

内容はサッパリだが、アイディアを評価したい。コラージュで誰か傑作を!



埼玉県・永沼純也(21)

何もいいたくない……。しかし似合っている……



千葉県・クレイジーしい(19)

これも妙に似合っている……。大問題じゃ。



鎮星画廊出展規約

- ハガキもしくはハガキと同サイズの厚手の紙に描くべし。官製ハガキ以外の紙を使う時は、サイズをよく確認しよう。
- 鉛筆はいかん。黒インクでハッキリと描くべし。ボールペンも可だが、つけペン、グラフィックペン等が望ましい。
- カラーはいかん。線画で勝負の世界ナリ。モノクロなりの効果を考えて描いた方がいいぞ。
- まとめて封書で送るのは可。でも料金には気をつけるべし。他コーナーへの作品もまとめて送りOK。ただし住所・コーナー名はそれぞれ明記すること。
- 切り絵、CGなど新手法開拓は歓迎するザンス。何でも挑戦してみよう。だが載らなくともうらまないように……。
- 4コマはハガキサイズいっぱい描くべし。タテ長ではなく、ということ。文字は大きめに読みやすく書こう。

「えーい、オットセイの刑じゃ!」

ナイスボズ
です



大阪府・三島敏範(13歳)

——ボズといい、色といい、オットセイ以外の何者でもない。

あきらめません
移植までは!

遊んでシアワセになれる名作アクション・シリーズはIVまで出ている。

「ワンダーボーイ・
モンスターワールド」
© SEGA/WESTONE



・見た目が地味。なぜか、知能の低い。このシリーズ、でも、その分、横り。返されたゲーム性は、今でもMD版よりも高い評価を受けていた。派手で斬新なシステムが求められる次世代ゲームの中、この様な小傑作でも丁寧な作品が、あっても良いのでは。

愛知県・理不尽丁(20)

実現度30%



京都府・桑山圭

祝/移植決定♡詳しくはP.71を見てほしい。

実現度100%



兵庫県・伴田是清(15)

スーファミ等で人気。VIの発売が待たれる……

実現度50%

アンケートのお礼とプレゼント当選のお知らせ

ソフトバンクゲーム雑誌3誌(The Play Station 7月号、Theスーパファミコン7/7号、SEGA SATURN MAGAZINE 7月号)にて実施いたしました共通アンケートにたくさんのご協力をいただきましてありがとうございました。多数のご応募の中から厳正なる抽選の結果、プレゼント当選者を以下の方々とさせていただきます。今後ともご愛読の程、よろしくお願いいたします。

SEGA SATURN本体(1名)
和田 功(寝屋川市)

PlayStation本体(1名)
久田義人(北九州市)

テレホンカード(30名)

鈴木隆之(世田谷区)
渡辺陽司(船橋市)
門田泰弘(大洲市)
毛利敬伸(福岡市)
石津博章(前原市)
川田博美(羽島市)
山田康司(安曇郡)
早乙女紀重(仙台市)
松井大介(京都市)
宇賀神香織(宇都宮市)
広瀬順子(厚木市)
小松山隆光(盛岡市)

鈴木英二(金沢市)
佐野貴浩(館山市)
須沢さとこ(港区)
横尾有紀(町田市)
平山佳寿依(川崎市)
大木 毅(伊東市)
長島祥夫(東松山市)
山崎聡子(京都市)
中尾大助(守山市)
青木憲浩(長崎市)
小黒隆敬(横浜市)
平磯健二(大坂市)
福田 仁(和泉市)
館 孝輔(三重郡)
伊藤敏生(函館市)
亀井秀人(伊予市)
宝諸健一(福山市)
岸田太一(藤沢市)

以上敬称略



●僕の尊敬するN助教授は買ったばかりのサターンにリチウム電池を入れただけ

で「動かんぞ!」と激怒してました。ちなみに工学部です……。

(千葉県・十年早いヤツ)

●僕は発売前の「パンツァードラグーン」の体験版CD-ROMがあたり、友達を集めて早速やりました。やり始めてから2〜3時間位の頃、友達Fが「やっぱり「パ

ンツァードラグーン」は楽しいよな」と言いました。あたりは静まり返り、Fがどうしたんだというような顔をしていたところに友達Xが「『パンツァードラグーン』じゃねーのか」とつつこんだので、Fの顔が真っ赤になったことを覚えています。(埼玉県・山中島学)

CHIKUBIに会いたい!!



サターン、そしてニブレス・スーチャーパイを定価で買ってしまった人々の嘆きのコーナー

サターン版にも、いよいよ希望のちくびが……画面はSpecial!

●サターン本体は発売日に買い、スーチャーパイも発売日に買った。別にいいんだよ、全然気にならないけどサ。でも、34,800円のサターン買ってスーチャーパイRIMIX待ってるヤツ見ると悔しいなあ。いや、きっと気のせいだな……。

(東京都・ホトトギス)

★大幅値下げのキャンペーンBOX発売、そしてあのスーチャーパイの、「付いてるバージョン」発売の知らせにダブルショックを受けてしまった、今、日本で最も不運だと思われる人々。おかげでどんな不幸な状況に陥ってしまったのか、この場で披露してください。最も不幸な方に「〜REMIX」をプレゼントしまっせ!

Q

取扱説明書のうしろの方に、ゲームタイトルが書かれた三角券が必ずついていますが、いったい何の役に立つのですか。集めるといいことがあるのでしょうか。

(愛知県・榊原浩和・16歳)

A

さっそくセガの南雲さんに聞いてみたぞ。それによるとキャンペーンなどで使ったりするそうじゃ。今後サターンでもいろんなキャンペーンを行うらしいので、大切に保管しておくのがベストじゃな。そういえば、近々三角券を使って……いやいや、噂じゃがの。



ポリゴン博士の知ってるおつもり?

ひとことfrom地球人

◆食中毒に注意しろ!! オレが言いたいのはそれだけだ。(北海道・タケシ・18歳)

◆調子こいてプールでゲームギアやったら、手がすべって底に落ちちゃった。(北海道・マコト・20歳)

◆もっと激しく!! 嵐のように……。BY ITO (長野県・ヒビキ・21歳)

◆ぼくのサターンは1日中ゲイシャガールズのCDを一生懸命回しています。ご苦労様。(鳥取県・タクジ・24歳)

◆野鳥は好きですか? ……私は好きです。(愛知県・カズノリ・24歳)

◆留年決定。あと1年遊べるな。(山梨県・ケンジ・24歳)

◆もう頭ハゲそう……。 (滋賀県・タケシ・17歳)

◆ああっセガ。僕はセガのマニアだ(と思う)。あっセガ。うっセガ。くっセガ。(岡山県・ヨウヘイ・17歳)

◆メガドライブのコーナーはできるだけ続けてほしいと思います。(兵庫県・ヨシカズ・22歳)

◆「闘神伝」より「闘神都市」がやりたい。(大阪府・サトル・21歳)

◆「アンパンマンは君さ!」のフレーズは「私もサザエさん、あなたもサザエさん」に由来する。(群馬県・マサノリ・16歳)

◆あと1年と数カ月生まれるのが早かったら……。 (福島県・ヤスノブ・16歳)

◆デイトナの上級の曲で、「I wanna fly sky high」の後に「ズボン脱げたア〜」と聴こえるので、プレイする度笑っちゃいます。みなさんはそう聴こえませんか?

(福岡県・マサノリ・23歳)

◆最近うちのサターンちゃんはホコリかぶってテレビの下で眠っています。心臓にどんとくるコワイADVがやりたいなあ……。 (京都府・トミコ・28歳)

◆愛する者が死んだ時には、自殺しなけりやなりません。私は中原中也が大好きです。(福岡県・ダイスケ・16歳)

INFORMATION

土星人の環

身のまわりのバカっ話や、怒った、感動したことなど、なんでもいいたい放題するフリートークコーナーです。

ナイスポーズでえす

本誌で見かけたへんな写真、○に見えてしょーがないポーズがあったら具体的な説明も添えて教えてね。

ゲームの木人

まずはサターンで初めてゲーム、そしてセガに触れた人々の微笑ましいエピソードを紹介していきたいと思ひます。

ふてきな奥さん&予備軍

ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なので!?! 実態を教えてください!

ゲーム・くらしの知恵

アナタのサターンをもっとステキにするためのオリジナルなお知恵があったらこのコーナーまで。

侃々諤々

ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々諤々(テーマ名)」の係に、フリーの意見は「侃々諤々-いいたい放題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章をお願いします。

知ってるおつもり?

ポリゴン博士がアナタの素朴な疑問にお答えします。とりあえずなんでもかんでも聞いてもらなさい。

俺のサターン

俺のサターンはこんなサターン。オリジナルなネーミングと定義を書いて送ってちょうだいね。ヤバイネタはイヤよ……。

鎮星画廊

サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに誌面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんとお聞かせください。

●VOYAGERへの投稿は……

下記のあてさきにコーナー名を明記してはがきでお送りください。採用者全員(ひとことを除く)に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト(95年9月末までに発売されたサターンおよびMDソフト)を差し上げます。

9月号の
コメンナサイ

●本誌P.172「次世代裏技リーグ」および付録P.10の「セガログマンを動かす」の記事中、「セガログマンを1P側のコントローラーで動かせる」とありましたが、正しくは「2P側で動かせる」の誤りでした。

あて
さき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

SEGA SATURN SUPPORTERS VOL.8

沢村 今度、セガサターンマガジンで連載を担当するっていう話があるんだけど。

野中 なんで、俺達が選ばれたんだろうね？

鈴木 なんか、後ろめたい気持ちがあるな。

沢村 俺はすごく興味あるんだよね。スーパーファミコンもリアルもプレイステーションも持ってる。サターンはまだだけど。

鈴木 サターンって、まわりには結構持ってる人いるよね。この前も、レコーディングのミキサーさんが持ってきてたんだよね。

野中 「バーチャファイター」とか、5本くらいあって、待ち時間に結構やった。

野中 格闘を鈴木とやると、キーボードひいてるもんだから、指の動きが異様に速くて、連打で負けちゃうことがよくあるからね。こっちはギターのテクニック生かして、ビブラートなんかかけてもしょうがないし(笑)。

沢村 だからボーカルはRPGに走るわけ(笑)。レコーディング合宿の時、俺だけやったことなく、いきなり負けたから、頭きてみんなより2時間早く起きて朝練したもん(笑)。どっちかっていうと格闘よりRPG系が好きなんだよ。サターンに手を出してなかったのは、その辺がないからっていうもあるな。

鈴木 俺は車に凝ってるから、通信機能のあるレースゲームにはハマってる。煮詰まったりすると、「デイトナUSA」でストレス解消してる。でも、やっぱり昔やったゲームが好きなんだよね。「平安京エイリアン」とかほしいね。

沢村 ところで、こないだ、「TIZ」という作品の曲をやったんだよ。俺が歌詞やって……。

野中 ギターを俺がひいた。シナリオとか絵を見せてもらって、ここの部分でこの曲を使いますからって言われて。映画音楽を作るみたいな感じでやって面白かった。

沢村 映画でも、ゲームの曲でも、流れてきた時、「あ、この曲いいよね」って誰でも時々感動することがあるんだけど、そういう音楽をこれからもやっていけたらいいと思うね。

サターンの専門誌で連載っていうのはすごく興味があるな

(沢村)

BLOW



**YAMATO
SAWAMURA**
Vocal



**NORIO
NONAKA**
Guitar



**HIDETOSHI
SUZUKI**
Keyboard

ボーカルの沢村大和、ギターの野中則夫、そしてキーボードの鈴木英利によるユニット「BLOW」。日頃、別々の専門分野に身を置く彼ら3人だが、「作詞家・作曲家・アレンジャーのユニットだと言うと、難しいことをしてるようだけど、『聞いて、歌ってて気持ちいい』というのはどんな音楽にもなさないといけない、全員が思っている」(ボーカル・沢村)という言葉のとおり、それぞれの個性が作り上げた1つのサウンドはとても小気味よい。4枚目のアルバム「BREATHLESS」(weaJAPAN/3,000円)も、これまで以上に親しみか感じられる。最近では、沢村と野中は田嶋里香に楽曲を提供。その中にはサターンに来年発売予定のソフト「TIZ」の主題歌もある。また、鈴木も藤重政孝らのキーボードプレイヤーとして活躍している。ゲームに強い関心と理解を示す彼らが、次号から本誌上で連載を開始。サウンドのプロとして活躍する彼らが、どんな展開を見せてくれるか期待は高まる。メッセージの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク セガサターンマガジン「BLOW」係まで。



最新

サターンの

PERIPHERAL

周辺機器事情



最新のアナログスティックをはじめ、わずか10カ月余りの間に、あらゆるゲームシーンに対応できるほど充実した、サターンのペリフェラル。そこで、ここに

改めてすべてを紹介してみよう。特に、最近サターン本体を買ったという新規ユーザーは、しっかりと覚えてほしい。バーチャガンは163ページで紹介するね。

アナログミッションスティック

セガ/9月29日発売/7,800円

サターンの最新ペリフェラルは、初の純正アナログ・ジョイスティックだ。重厚なグリップ部分など、かなり本格的な仕上がり。対応ソフトなら、4点の赤外線センサーによってレバーの倒し角を検出し、上下(前後)左右への微妙で滑らかなコントロール・フィーリングを楽しめる。レバーの上部にはスロットルレバー(アナログ対応)と、B・Cボタン、さらに裏側にはトリガー(Aボタン)が装備されている。また、コンソール部分にもA~ZとL・R、START

ボタン、それに連射設定のスイッチが並ぶ。この仕様は基本的にバーチャスティックと同じだということ。

しかし、最も驚いたのは、スティック部分がスイングして、左右どちら側にも固定できてしまう機構。好みに合わせてセットできるわけだ。

同時発売の「ウイングアームズ」を皮切りに、続々と対応ソフトが登場してくる。結構お買い得だね。



バンドラも対応してます

セガの社内では昨年中に仕様を公開していたらしいので、対応済みのソフトも存在するようだ。例えば「バンツァードラグーン」はこれが使えろ。

拡張コネクタでさらにすごいことができる!

背面には、接続する端子が2つある。つまり、メイン(すでに接続されているもの)と、サブでのツインスティックが可能というわけだ。



曲線を多用した美しいフォルムは、シャトルマウス同様アメリカでのデザイン。しかし、もっと驚かされるアイデアがスイッチング方式。背面の固定ネジを外して、スティック部分をクルッと反対側にスイングさせると……

驚異のスイング変形で左右どちらにも対応だ



再び固定ネジを留めれば、スイッチング完了。実はこれ、アメリカ人は40%以上が左利きということで、考え出された方法なのだ。レバー角検出の赤外線方式も、耐久性を考慮して採用されたとか、力あるからなあ、やつら。

コントロールパッド

セガ・日本ビクター・日立/発売中/2,500円

ユーザーなら必ず1個は持っている純正パッド。他社に比べるとオーソドックスなデザインだが、A～Zボタンを鍵盤のようにたくさんもいることを考慮しているのだ。日立、ビクター製も完全な互換がとられている。



このワットをやるなら！
サターンの標準でことは、
いつかは業界標準のはず。
その時は「グレイテスト
ナイシ」も第2のファミ
スタ。「グレナイ」でYボ
タンを押すとさあ〜って、
誰にでも通じるようなら
サターンも安泰よ。



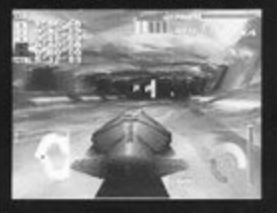
バーチャスティック

セガ/発売中/4,800円

「VF」と同時発売され、しばらく品切れ状態が続いた、純正ジョイスティック。適度な重量感とクリック感を保ちつつ、この値段設定は、さすがは業務用きょう体メーカー。8つのボタンに対応している連射機能も便利だ。



このワットをやるなら！
親指と小指を自然にあて
がえるLRボタンの配置
がなかなか心地よいので
アリマス。「グラシチェイ
サー」など、感覚的にLR
ボタンを押したくなるア
クションゲーム向き。や
っぱ時代は「L・R」か。



シャトルマウス

セガ/発売中/4,800円

近未来的なデザインは、海外SOAによるもの。3ボタン(A～C)+スタートボタンが付いていてかなり便利。操作感もコストから考えると合格点が付けてあげたい。サターンロゴ入りのマウスパッドも同梱されている。



このワットをやるなら！
なんとなんと、「デジタル
ピンボール〜ラストグラ
ディエーターズ〜」がマ
ウス対応なんスよ。実は、
台揺らしとか、マウスブ
ルブルッってやるの、結
構新鮮ですよ。さあキミ
も、ブルブルッって/



マルチターミナル6

セガ/発売中/3,800円

6つのコントロール端子を備えた、多人数プレイ用のマルチコネクター。しかも、1人の場合どこにつながっていても検出してくれる優れモノだ。最大12人までというのは、すべてのスポーツに対応できるからだという。



このワットをやるなら！
オススメつつたあ
あ、対応してるのが今
のところ「ピクトリーゴ
ール」しかないでしょ。
まあタコ足配線とか、見
ていてなんか心が和むん
ですって人は、精神衛生
上、押さえてこよう。



レーシングコントローラー

セガ/発売中/6,800円

レースゲームの必需品。左右操舵用のアナログ入力ハンドルと、A～Zの6ボタン、それにハンドル内側に、クリック感の良いフリップスイッチがある。前後50mmのテレスコピックと、上下40度のチルト機構は本格的。



このワットをやるなら！
ハンドルといやあ、レー
スものが相場だが、「サブ
シングル」みたいな3D12
ボットものでもやってみ
たい。今、ある中では「ゲ
イルレーサー」をはしゃ
ぎながらプレイするのが
平和的でオススメ。



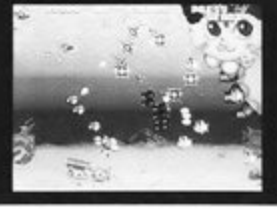
ファイティングスティックSS

ホリ電気/発売中/7,800円

ジョイスティックの老舗、ホリの製品とあって、メタル製で無骨なデザインのボディに、業務用で使われている部品を使用したレバーとボタンが配置されていて、「本物」っぽい。秒間24発連射もすべてのボタンに設定できる。



このワットをやるなら！
ゲーセン野郎必携のこ
のスティック。もちろん遊
ぶゲームもアーケードか
らの完全移植タイトルに
こだわりたい。「スーパ
リアル麻雀PV」とか「ス
ーチャーパイ」とか……誰
かツッコミ入れてくれ//



サンサターンパッド

サンソフト/発売中/3,800円

サンソフトのオリジナル。コマンドを入力したとおりに再現してくれる“プログラム機能”を搭載。しかも、VFの8つのコマンドはあらかじめ登録されているありがたさだ。3段階の連射とスロー機能までも付く。



このソフトをやるなら!

「バトルモンスターズ」や「ストリートファイターリアルバトル」といった対戦格闘にはぜひともほしい。スロープレイ機能でキャラ達の愉快(マヌケ)なカットがじっくり見られるからね。



パワーメモリー

セガ/発売中/4,800円

本体に内蔵バックアップRAMの16倍、1Mバイトの大容量を誇るデータ保存用カートリッジ。フラッシュRAMという、電源(電池)を必要としない記憶媒体を使っているため、半永久的に(現実的には無理か?)使える。



このソフトをやるなら!

気づいたら「三國志IV」など内容的に重いものばかり揃っちゃった、って人は、早めにおこ。そうすれば泣く泣く「麻雀悟空」の本体セーブデータを消去、なんていう不幸も避けられるワ。



ムービーカード・ビデオCDデコーダ

セガ・日本ビクター/発売中/19,800円

本体背面のスロットに差し込むだけで、ビデオCD(MPEG1)が再生可能になる。これをセットして初めて“完全なサターン”なのかもしれない。周辺機器としては割高だが、専用機の価格を考えるとかなりお得だ。



フォトCDオペレーター

高精細な画像データを再生するフォトCDに対応するオプション。画面の拡大機能などもある。



電子ブックオペレーター

英和辞書などの、電子ブックCD-ROMが使えるようになるオプション。対応ソフトが豊富。



カラオケユニット

日立/発売中/19,800円

サターン本体とテレビの間になぎ、マイク音声を合成する、というカラオケ野郎必須の(?)周辺機器。当然、エコー機能も搭載。本体のボイスキャンセル機能と併用すれば、部屋が本格的なカラオケボックスになる。



サターン対応TVがあるってホント!?

日立のワイド型テレビ「Nextage」にはサターン端子付きがラインナップされている。専用ケーブル(別売り/2,600円)で、S映像と音声接続でき、さらにサターン本体の電源を入れるとテレビ側のスイッチも入る機能まである。現在、20型(ステレオ・モノラル音声の2タイプ)と24型(ステレオ)が発売中。



ステレオAVケーブル モノラルAVケーブル S端子ケーブル RFユニット

セガ/発売中/各2,000円

本体同梱はステレオAVケーブルだが、使うテレビに合わせて、モノラルAVや、より鮮明な画像を楽しめるS端子ケーブル、それにビデオ入力がないテレビ用にRFユニットが用意されている(写真はステレオAV)。



S端子やRGBケーブル(未発売)と、その対応テレビを使えば、質の良い映像が楽しめる。



ビデオ
S端子
RGB

アスキーパッドX

アスキー/10月発売予定/2,580円

標準パッドよりひとまわり大きく、独特な形状とデザインが目を引く。8つのボタンすべてに独立設定できる連射機能も持つ。また、ケーブルも1.8メートルと余裕あり。



ファイタースティックX

アスキー/12月発売予定/3,580円

ゲーセンタイプのキーボードスイッチや鉄板(底部)の採用など、基本性能を重視。特別な機能はないが、この価格は魅力だ。ブラックのボディはハイサターンユーザーに。



ペリフェラル開発者が明かす

★ 今後のサターン周辺事情

サターンの取扱説明書を見ると、今回紹介した以外にも、いろいろなペリフェラルが予定されているようだ。サターンの周辺機器を企画・設計・開発している専門の部署、第二設計部の榎部長に、これからの予定や、周辺機器の開発秘話を聞いてみた。

編集部 第二設計部というのは、どのような仕事をされているのですか。
榎 本体以外の、サターンに関連するすべての機器について、企画と開発を行っています。

編集部 サターンの取扱説明書にある発売予定のペリフェラルは、実際に開発が進んでいるのでしょうか？

榎 試作というレベルでは、ほとんどの機器ができています。ただ、実際の商品化は、いくつかの問題を解決してからになりますね。

編集部 商品化されそうなものは？
榎 ワイヤレス式パッドの商品化は近いかもしれません。バーチャスティックなどと同じ連射機能がついたタイプで、その他にも便利な機能を付加することを考えています。

編集部 コントロール端子はまだ、可能性を秘めていそうですね。

榎 サターンは、端子からのペリフェラルをコントロールするためのSMPC（システム・マネージメント・プログラム・コントローラー）という専用のLSIを搭載していて、（対応）ソフトにさまざまな情報を送ることができる。それから、端子には

出力系もあるんです。ただ、音だけは出せませんけど。だから、まだまだ可能性はありますね。

編集部 他の端子はどうでしょうか。

榎 そうですね。サターンでは通信に対応していますが、その場合は背面のシリアルコネクタ（通信端子）にモデムを接続すれば、電話などを通してサターンどうしのやりとりが可能です。それから、MIDI機能もこの端子を使って活用することができるようになっています。ただ、実際に通信を行うことになると、かなりのメモリが必要になってきます。それとキーボードですね。これは特別すごい技術が必要なわけではないけど、メモリのほうは「パワーメモリー」なんかでは全然足りない。それでちょっと困ってるんです。ハードディスクなどは、価格やメンテナンスの部分で、家庭で使うゲーム機には向かない……。やっぱりコンシューマ機の世界は「価格」、つまりコストが厳しいですね。設計段階での、低コスト化や生産を海外に移すといった努力もしていますが、一番はやっぱり数量がどれだけ見込めるかという



セガ・コンシューマ開発設計本部
第二設計部 部長 榎 修

ことなんです。でも、それ以上に安全性ということを重視しなくてはなりません。

編集部 家庭での使用状況は予測がつかいませんよね。

榎 設計段階で想定できることはもちろん対応しますし、安全性を評価する専門の会社とも契約しています。例えば、割れた場合でも破片がシャープな形状にならないようにするといった、ユーザーを守る基準を設けているんです。

編集部 業務用とは、かなりコンセプトも違ってきますね。

榎 例えばスティックも、ボタンの位置や手ごたえなどを（業務用より）長時間使用しても疲れないようには考えます。形状という部分ではコントロールパッドなどが一番難しいです。持った感覚っていうのは数値では表せないですから。初期デザイン

段階で何十種類と考えて、その中から5、6パターンのモックアップ（模型）を作り、それでいろいろな人に感想を聞くわけです。

編集部 業務用のアトラクションに使われているヘッド・マウント・ディスプレイ（HMD）なども、家庭用での実現が難しいですか。

榎 これも随分と研究しているんですが、やっぱり、技術面より、健康上の問題ですね。いくつかのテスト結果では問題ないようですが、まだすべてを検証できたわけではない。例えば、遊んだ後でいきなり立ち上がったって軽いめまいで倒れて怪我をされたら、何らかの責任をメーカーが負わねばならないのか、なども検討しています。それでも、やっぱり全周囲を見渡して遊べるというのは魅力がありますから、なんとか、クリアしていきたいですね。

★ 今後期待できる周辺機器

榎部長のお話から、いくつかの周辺機器について製品化の可能性を編集部で予想してみた。ますます夢が広がるね。

ワイヤレスパッド

連射機能などを搭載し、1Pと2Pが別々に取り付けられるタイプで近く登場予定。サイズはちょっと小さいかも。価格や発売日も近くお伝えできそう。

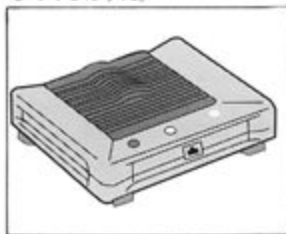
100%



通信用モデム

サターンの高速通信対応は、セガとしてもかなり本気のプロジェクト。クリアしなければならぬ問題は多いけど、近い時期に必ず登場してくるはずだ。

70%



キーボード

試作品はできているそうだけど、家庭用ゲーム機では成功例がないだけに発売は難しそう。通信端末としての利用や教育分野のソフトが本格化すれば……。

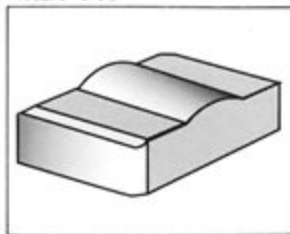
40%



ハードディスク

通信やカラオケの端末としてサターンを活用するならば必要になりそう。試作機もあるそうだが、価格やメンテナンスの部分で商品化は難しそう。

10%



RGBケーブル

発売を望む声の一部でかなりあるため、セガも発売に向けて準備を開始した。未許諾の製品も出回りはじめていますが、純正品がほしい人はもう少し待て。

100%





キミの見た知りたセガサタンの秘密をドクターKが明かす!

NUDE^{na} HARD

PART8

サタンのライバル!
64ビット機の素顔 ~その②~

鉄壁のガードで断片的にしか姿を見せない「ウルトラ64」も、11月には全貌が明らかになるようだ。その時、任天堂が次世代機の本命馬としてのパワーを見せつけるのか、逆に拍子抜けなハード(またはソフト)のデキに、セガが笑うのか、それは2カ月先のお楽しみだ。ところで、なぜ任天堂がSGIという強力なパートナーを得られたのか、読者の皆さんはご存じだろうか? 実はセガとも関わりのある事情があったのだ……。今月は、他にもM2が抱える問題点や、すでに次の手を考えている(であろう)サタンのハードウェア事情を、ドクターKの視点から探ってみた。

SGIと任天堂の提携は “棚ぼた” だった!?

任天堂がSGIと次世代機開発することを表明したのは、約2年前のこと。本来、セガや任天堂といったゲームメーカーは、ロジック設計やチップ製造してくれるメーカーと協力しながらゲーム機を開発してきた。ファミコンやスーパーファミコンと、サターンは日立、ヤマハ、日本ビクターといった複数社との提携。半導体メーカーでもあるソニーでさえ、プレイステーションのMPU(※1)をアメリカのLSIロジック社に設計してもらっていたのだ。しかしこれらの会社は、ゲーム雑誌の誌面でとりあげられることは少なく、あくまで陰の存在でしかなかった。

ところがウルトラ64に関しては、シリコングラフィックス社(SGI)との提携をあたかも“宣伝”するかのようになんて任天堂はパートナーの名を明かした。まあ、SGIという会社の実績と規模を考えれば、わからなくもないが……。

ところで、SGIというワークステーションメーカーが、なぜゲーム機開発をすることになったのか、その

経緯をたどってみると面白い事実が浮かび上がってくる。

まず1つの真実として、任天堂からSGIにコンタクトをとったのではなく、あることが元で転がりこんできた“棚ぼた”的な提携だったということだ。その“あること”とは、任天堂との提携以前に、SGIはセガに対して64ビット機の開発話を持ち込んでいたのだ。内容は、「64ビットのRISCプロセッサを50ドル以下で提供する」といった、魅力的なものだったという。しかし、セガはすでにサタンの開発に着手していたため、この提携話を受け入れるわけにいかなかった。そこでSGIは、次なるターゲットとして任天堂を選ぶ。ゲーム市場での実績やマーケットを持たない者にとって、巨大な販売網とブランドでゲーム業界トップを争うセガや任天堂の実績は、ぜひとも手に入れたかったのだ。

このタイミングとゲーム機開発に意欲を見せるSGIを、任天堂は見逃すはずもなく、とんとん拍子で提携が成立する。今思えば、当時スーパーファミコン市場は絶頂期であったものの、CD-ROM装置の開発でソニーと喧嘩別れし、次世代機開発の具体的なメドも立っていなかった任天堂にとって、SGIというパートナーの出現はまさに天の恵み……。

こうして、完成したハードがウルトラ64なわけだが、11月になって「逃した獲物は大きい……」と、周囲から思われぬようなソフト面での

頑張りをセガに期待したい。

ハードウェアのパワーを 前面に出したがる3DO

さて、前号で大まかな仕様を公表したように、M2のスペックも脅威的である。しかし、3DO陣営は「M2に見合ったソフトを供給できるのか」という大きな問題を抱えている。現に本体の普及は滞っているし、その原因は魅力あるソフトが少なすぎることにあるのは明白だ。今のようなソフト供給では、M2も3DO本体の二の舞になりかねない。

振り返れば、数年前3DOが発表されたあと、私は記事の担当ライターとして3DOジャパン社へ編集者やクリエイターの方々と取材に同行したことがある。その時の内容たるや、既存のゲーム機よりも数十倍優れた演算能力とグラフィック性能を唱い文句に「ハードウェアとしての優位性」を前面に押し出した話が多く、ネットワークを利用した情報端末機や双方向通信によるコミュニケーションなど、俗にいう「マルチメディアを意識した高性能ハードなのだ」と、熱弁を奮われた。もちろんソフトについても、当初発売が予定されていた数本のソフトをプレイさせてもらったのだが、ソフトの説明までもがハードの機能により実現された部分を宣伝し、肝心のソフトそのもののデキや販売戦略については、ほとんど話題にのぼらなかった。そこで、こちらからゲームソフトのこ

とについて質問をすると、「3DOはゲームマシンではなくマルチメディアマシンですから……」と、ゲームソフトだけで評価しないでくださいと言わんばかりの返事が返ってきたのだ。この「マルチメディアマシンですから」という言葉の裏には、日本で真剣にマルチメディアを開花させようという意気込みと、ゲームソフトだけで勝負したらセガや任天堂といった大手ゲームメーカーにかなわない、という2つの意図が含まれていると私は感じた。その結果3DOはどうなったかといえば、読者の皆さんもおわかりのとおりだ。

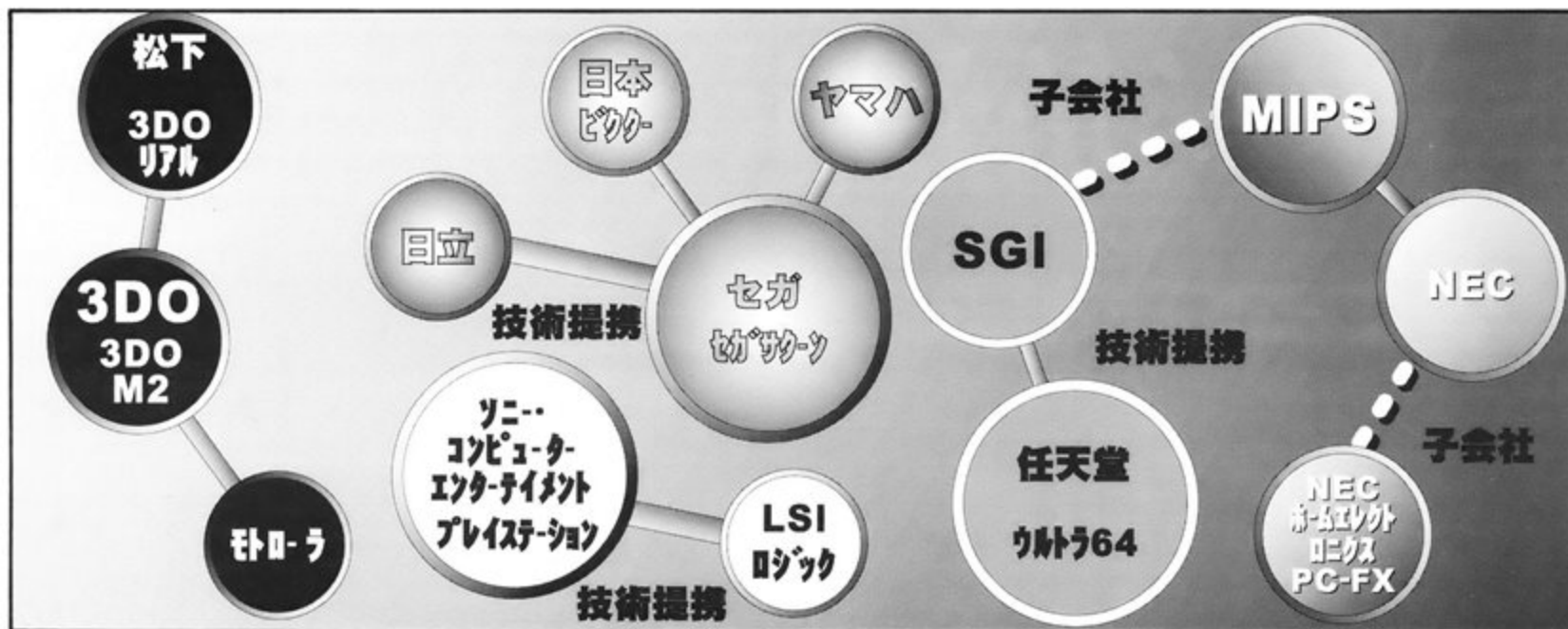
64ビット機の攻勢! セガだって黙っちゃいない!

では、今後はどのような変化があるのだろうか。各社の次世代機開発は、図1のような関係で成り立っている(ソフトウェア面は除く)。パッと見て気付くのは、ゲーム機レベルの開発に、世界でも一目おかれるメーカーが関わりを見せていることだ。これだけ強力な企業が絡んでいると、「たかがゲーム機」なんてレベルのハードは1つも無い。特にサターン以降のゲーム機は、パソコンどころかワークステーションに匹敵するようなアーキテクチャが採用され、2~3年くらいで「もう古い」と思わせる勢いでテクノロジーが進歩している。これは、サターン開発当初の予測よりも、ハードスペックの衰えが早まることを意味し、同じことは

かんたん用語解説①

MPU

マイクロ・プロセッシング・ユニットの略称で、CPUをコアに膨大な周辺回路(本来CPUがサポートしていない機能)を1チップに小さくまとめたものをいう。昔は、モトローラ製のプロセッサ(68000系)をMPU(メイン・プロセッシング・ユニット)と言っていたが、実のところ、CPUとMPUの記述定義は結構あいまいだ。



ブレステや今後発売されるハードにもいえる。ハード屋は、このような事態に備えて次の手を早々に考えておくことが重要で、セガも何らかの対策を講じてくるだろう。

今のところ、サターンの機能を拡張するという公式な発表はないが、注目すべき発言として、セガのコンシューマハードウェア研究開発部が、「次のゲーム機では100MIPS以上のプロセッサを使うことになる」といったコメントをしている(日経BP社『日経エレクトロニクス』1995年5月22日号「安価で高速な組み込み用RISC」より)。もしかしたらコソソリと計画が進行しているかもしれないし、少なくともエンジニアの頭の中には構想が練られているのだろう。ただ、コメントにあった「次のゲーム機」とは、M2のようなサターンに搭載するハードを示すものなのか、または新しいアーキテクチャのゲーム機を示すものかは判断が難しいところだ。それにしても、かなり気になるコメントである。

サターンの能力を拡張するとしたら?

とは言っても、セガからの正式な発表がないので、基本的なハードの拡張手段について考えてみよう。

まず、機能拡張には大まかに2通りのやり方がある。1つは、サターン本体の機能を殺さずに拡張する方法と、もう1つはサターン本体のCDドライブとコントローラポート

だけを生かして、外部に新たなハードを構築するパターンだ。

前者のやり方は、いわばSFCのスーパーFXチップ的なアーキテクチャで演算やグラフィックス能力をアップさせるのだが、この方法ではカートリッジスロット→VDP→フレームバッファ間のデータ転送レートによって描画能力の限界が生じるため、大幅な機能強化は難しい。しかし、比較的安価に、しかもソフトの互換性を保ちやすい。

後者は、スーパー32XやM2の考え方で、外部にCPU、メインメモリ、グラフィックスチップ、ビデオメモリ、サウンドも強化したいなら音源チップやDSPを搭載し、専用の映像出力回路を付加するといった大がかりな手法になる。この場合、本体はコントローラポートの情報や、CD-ROMドライブからのデータを転送するだけでよく、新たに増設し

たハードウェアは、理論的にいくらかでも機能強化ができる。ところがこの方法では、目標とするスペックが高いほどコストが跳ね上がるといったデメリットがあり、ハードの拡張というよりも、本体のコントローラとメモリ媒体だけを利用した、まったくのニューハードと考えていい。

以上のことからすると、スペック面でM2やウルトラ64と同等かそれ以上のものを目指すのであれば、M2のように新たなハードを搭載することになるだろうし、チョットした機能アップ、例えば、アンチエイリアシング処理(※2)の追加などでいいのであれば、近い将来に安価で提供される可能性もある。でも、サターンユーザーの気質を考えると、M2ライクな大幅機能アップを望むだろう。ハガキに目を通すと、そんな気がする。例えば、「任天堂が64ビット機なら、セガは128ビット機を

かんたん用語解説②

アンチエイリアシング

異なった色の境目に中間色を配置して、色の境目を目立ちにくくする色補間処理。例えば、赤と青のドット情報があるとする。そのままでは、赤と青の境目がハッキリしているため、カクカクとしたドット情報が見えてしまうが、赤と青の間に、「紫」といった中間色を補間することで、色の境目をぼかしてドットのエッジが目立たなくする。この処理は、色数が少なく解像度が低下した部分にも効果があり、カクカクとした画素の粗が目立ちにくく、自然で滑らかな映像表現ができる。

出して対抗だノ」ってな具合に、かなり無茶な声もある。これについては誤解があるようだ。今のハードは「CPUが何ビットであるかと、グラフィックス性能を含めたハード全体の能力は、直接的には関係しない」とだけ言っておく。詳しくは、来月号を見てもらおう。

あなたの疑問をズバリ解決! ハードウェアQ&A

Q: スーパーファミやブレステの映像が映らないということで、松下製のテレビが回収されたけど、サターンでも同じことがありますか? また、なぜこのようなことが起こるんですか。(東京都・小林雄一)

A: この原因は、SFCやPSなどの映像出力で、「ビデオ映像」とRGB信号用の「同期信号」を併用して使えるようにしたことによる。厳密には、ビ

デオ信号と同期信号は信号規格(レベル)が違うため、別々に出力しなければいけない。しかし、今のテレビは少々の入力レベル誤差を吸収できるので、その力を利用してビデオ&同期信号として判定できるように映像出力を加工している。回収されたテレビは比較的古く、こんな使われ方を想定していなかったから、特殊なビデオ信号を正確に判定できず、映像を表示できなかったのだろ

う。要するに、ゲーム機側の映像出力が厳密なビデオ信号規格と違っていたために、回収騒ぎとなったわけだ。サターンでも同様の症状が起きる場合もあるけど、その時は販売店に相談してみよう。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部
「NUDE na HARD」係まで

ひらけ! 情報玉手箱

INVITATION FROM
NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始。現在にいたる。Power Mac 8100/80 などMacintosh 7 台とNewton MessagePad、3 DOなどを所有。

▶ デジタルフォトでアメリカ便り

僕は今、ボストンで開かれているMacintoshコンピュータ関連の展示会を見るためにアメリカに来ている。そこで、今回は趣向を変えてExpo周辺的话题をカシオQV-10で撮った現地直送のデジタルフォトとともにお送りしよう。

新世代マシンは
発見できず

とりあえずサタンのアメリカでの動向はどうなのかと探してみたが、一応発売されているとは言え、まだまだ従来機に押されて店頭で見かけることは少ないようだ。大手トイショップのシュワルツでもゲーム機の棚はGenesisやSuper NESに占領されている。その中で意外に健闘しているのが3DOとCD-Iであり、写真①のようにたまたま入荷したてらしい韓国のGoldstarの3DOMマシンに展示スペースが割かれ、デモ機も置かれていた。

セガが目立ったのは本体よりも周辺機器で、写真②のMenacer (=脅迫者の意味) のようなシューティングデバイスに力が入っていた。

Mac上の
3Dゲームの傾向

最近ではMac上のゲームも3D化が進んでいて、迷宮の中を自分の視点で移動しながら敵を射殺していく「DOOM」や「Marathon」といったシューティングアドベンチャーがまだ人気を集めている。今年の新作(出荷は秋~冬)で気になったのは、Reality Bytes社の「HAVOC」(写真③)とAnark社の「GALAPAGOS」(写真④、⑤)だ。

サタンなどの新世代ゲーム機のプレイヤーの目からは、画面自体に新鮮さを感じられないだろうが、この2つのソフトには今後のゲームの進化を占うヒントが隠されている。

まずHAVOCのほうは、パソコンベースの3Dソフトでは常識とも言えるネットワーク対応に加えてボイスコントロールとVRヘッドセットをサポートしていること。ネットワーク対応もそれだけでは珍しくな

いが、MacとWindowsマシンをつないで異機種間で対戦できる点が革新的と言える。これは、例えばゲームギアとゲームボーイをつなげて対戦型テトリスができるとか、サタンとプレステの間で3Dの格闘ゲームを楽しむといった感覚だ。しかし、技術的には可能でもメーカーのメンツが絡んでゲーム機の世界では実現しそうでない機能ではある。

一方の「GALAPAGOS」は、人工生命のメンデルを学習させながら過酷な環境から脱出させるというもの。開発元のAnarkは人工生命技術を様々な分野に応用しようとする研究開発企業であり、独自のNon-Stationary Entropic Reduction Mappingという理論に基づいてメンデルを創り出している。これについては全貌が明らかになりしだい、再びこのコーナーで

詳しく扱いたい。

Cybersmithは
アメリカ版ゲーム喫茶?

最後の話題は、やはりアメリカで流行りつつあるインターネットカフェのCybersmithである(写真⑥~⑧)。Cybersmithの特徴はその規模とサービス内容にあり、Macベースのインターネットアクセスに加えて、何とプレイステーションをコインオペレーション化したゲームコーナーまで備えている。

しかもPS用ゲームは文字もそのまま日本語で表示されるため、店員がわざわざ英語で遊び方を説明するという有り様なのだが、これがなかなかの人気。サタンではなくPSが選ばれたのは、とにかくアメリカでの希少価値からのようだが、どちらの機種も家庭で楽しめる僕たちはやはり幸せと言うべきなのだろうか。

アメリカ直送のデジタルフォトグラフ

リードにもあるとおり、大谷氏は締め切りの時点でも遙か遠い異国の地に滞在中だったが、デジタルカメラと携帯用パソコン(氏は

こんなダサイ言い方はしない)、そして通信を使って、この原稿と写真を送り届けてくれた。サタンだって通信端子があるから……。



①(たまたま) 3DOとCD-Iが目立っていた商品棚。



②「Menacer」はシューティングゲーム用デバイスだ。



③「HAVOC」異機種間でのネットワーク対戦を実現。



④画面写真。主人公メンデルは自分の意思を持つ人工生命だ。



⑤メンデルはプレイヤーの助けにより高度な知識を身につける。



⑥「最初のデートに最適と書かれたサイバースミスの看板」。



⑦店内にはこんな風にサイバースミス端末(マック)が並ぶ。



⑧デジタルフォトをマウスボタンやTシャツにプリントできる。

太

題字: 珍宝慈閣斎

ORIGINAL CONCEPT BY: 胡敬苦斎

サタマガ編集部の怪! 隣はマーガリン会館だ!

編集部のある中央区日本橋浜町って、なんかアヤしい建物が多いんだよね。こりゃ調査せねばってコトで、さっそくレッツゴー。最初のターゲットは、編集部ビルの隣にある日本マーガリン会館だ。うーん、何をしているところなのか気になる! 現代式の礼儀作法“アボなし”で館内に入ると、ちょうどトイレから出てきた全日本マーガリン工業会会長の伊藤さんにお話をうかがえるコトに。伊藤さんによると、ここは日本全国24社のマーガリンメーカーの会合が開かれるところであり、メーカーから送られてくるマーガリンを検査する場所でもある。ここでの検査に合格しなかったマーガリンはJASマークをもらえないという、いわば“マーガリンの聖地”なのだ! そんなすごいビルの隣にあるなんて、サタマガ編集部って、スゴいんだな。よくわからないけど、さらに伊藤さんは、我々に“日本マーガリン工業史”なる貴重な文献を提供してくださった。ヒデキ感激!! (ヒデキ?)



重厚で年
本マーガ
ン会館の
つたか
どーだ、
まい

日影街道を邁進する バ○ゲユーザーONLY

■E「てなわけで4か月ぶりの大バ○王だが、最近の読者にはこれのページの意図も『バ○ゲ道』の標榜も理解できんだろうな」■T「うん。なにしろ、僕達にいたっては13か月ぶりの登場だしね。BEメガ時代からの読者も忘れてるよ。それはそうと、あの時は編集部に迷惑かけたよね。でも、今はシャトルマウスの球を代用できるんだからいい時代だね」■E「その話はもうするな。いくらバ○王が無駄地帯でも、メガドラの話題は××読者に目の仇にされるんだぜ」■T「じゃあ、今回からなるべくサターンを中心にしてこて。さっそくだけで、サターン初の本格的バ○ゲ『バカボンズ』ってどう思

う?」■E「あれはいいぞ。ポーズ画面とか、影男の背景、ゲームらしからぬ一流の音楽とか。タイトルには『平成』ってついてるけど、センスはまぎれもなく『元祖天才バカボン』だな。俺らの年代にしか通用せんが」■T「僕も当時は裏番組のガイスラッガーよりこっちを見てたから、いろんな意味で感動したね。でもさ、これコンピュータ戦で膠着して進めないんだ」■E「じゃあ、せっかくだから、この機会に必勝

法を教えてやろう。まず、最下段のオールマイティーの横に同色を3つ並べるんだ。次に、その上の段に『同色のを2つ+それと異なる色を1つ』という組み合わせをどんどん重ねる。写真の例だと、2段めより上の積み方は、左から同色を2つ+別の色を1つだ。あとは最下段を消すだけでガンガン連鎖するだろ?」■T「あ、ホントだ。ウナギヌまで40分でクリアできちゃったよ!」

こう積み!

モノクロ写真ではわかりにくいけど、こういうこと。難易度はハードのほうかなぜか楽にクリアできる。



浜町名所紀行①



【コナミ看板】

編集部が引越した(ほんの数メートルしか動いてないけど)を敢行する前に入っていた建物の、ほんのすぐ間近に最近コナミの看板が設置された。この看板って、近くの高速度路を通る車が対象らしいんだけど、もしかしたら「パロ」みたいに、いつかスコーンとくるんじゃないかと思うと、近くを歩く私も気が気じゃありません?

セガの新イメージキャラクター(になる予定の一) ペパの続編を勝手に予測!!

無事に下巻が発売されて、ついにストーリーが完結した『ペパルーチョ』。しかし「これだけ個性の強い(?)キャラクターが上・下巻の2本だけで終わるはずがない」とふんだ我がバ○王記者は、僭越ながら『ペパ』様の続編を予測してみました。えー、まず当然ですが、メディアはもちろんサターン、舞台もたぶん……同じでしょう。でもって、ストーリーはやっぱり下巻から1~2年後くらいかな? あ、ということ、主人公はもしかしたらトンガラの次世代にあたる4代目になるのかも(根拠はエンディングにあり)。そうすると、名前は香辛料系で……チリとか、そんな感じ? わかった! ペパの続編は、これが主人公だっ!

結論

今度のペパは赤ちゃんだ!



おバ○サンプル ◆リグロードサーガ

●セガ●発売中●5,800円

世の中にオバ○なゲームは、数々あるが、こんなシャレたオバ○サンプルを見たのは初めて。ものは、『リグロードサーガ』の5/2バージョンと書かれたサンプルCD。連休明けの深夜のマシン室でへろへろと規制範囲までゲームを進めていったわけ。そんで規制範囲のクィーンズ・ノーズ山嶺に行き雲海の賢者様に合ったとたん、この画面。眠気で朦朧とする頭に笑いか突き抜け、私や思わずビデオプリンターのスイッチを入れちゃった。ゲーム雑誌の編集部向けのみにこんなギャグをかま



してくれたのは開発元のマイクロキャビン様。なんともイキなはからい、ど〜もでした。でも、こんなことしてるヒマがあったら早くマスターアップしてくれという話も…(笑)。

よりぬき編集後記

●メガドラ時代には異彩を放って、とってもしどろったのに、サターンに移行したとたん俗物に成り下がったメーカーのなんと多いことよ。なまじそこそこの作品でもユーザーがうっかり買わされてしまうからしかたないか? (佐々木KAFいち)
●八丈島へ行ったが、自分の島を自慢しまくるプリプリ果的な民宿のオヤジに遭遇。泊まり客用の風呂もロクにねえボロ風呂のクセに何イバっとなんじゃ! でも島はかなり良かった。はあ〜あしたばあしたば、ひょっこり八丈島。(作山軍曹)

HIGH ROLLER 会 vol.5

「バーチャファイター2マニアックス」 10/6 発売決定!!

またせて、ごめん。「バーチャファイター2マニアックス」の発売日がついに決定しました。アスキー編アスペクト発行で、A4、400ページ以上の超豪華本。序文はなんと、サイバーパンクの雄、ブルース・スターリング! というわけで、「VF2」のさらなるワールドワイドな展開を記念して、我がハイローラー会オーストラリア支部の、ゆかり特派員による。海外ゲーセン事情を報告する。こっち（オーストラリア）のゲームきょう体はスタンディングタイプばかりで椅子がない。そして「VF2」は、インド人のおじさんは下手で、チャイニーズのガキが上手です。ちなみにゆかりさんの旦那さんは、長身のオージーで、背中に美しくでかいジャパニーズドラゴンの入れ墨が入ったハーレー乗りです。

この子供にも読ませてあげたい「バーチャファイター2マニアックス」。そうそう、9/25「インターネットマニアックス」も同じところから発売されます。この子供とインターネットを通じて、話しかけ素直な意見を聞いてみたい。



◎牌の音ストーリーズ
竹書房 680円

作者が桜井章一に惚れ込んでしまっちょと主観的な感じだが、麻雀を知らない人にもどれくらい凄い人か分かる作品。



ショーイチ
竹書房 530円

麻雀を知らないキツイかもしれないが、桜井章一の無敗神話を細かく描写した劇画タッチのコミック。背中にドス突きつけられてもアガリ続ける章一に感涙。



VELOCITY JAMBOREE CHAPTER-5

ハロー。ドーモHALです。この原稿は六本木のピンゴという雀荘で書いているんだ。だから適当でゴメンネ。さっき親の大三元あがったんだけど、現在-92点でベケ。……がんばらないとね。じゃないとギャラの日まで、あと10日もあるからね。ってことで今月は麻雀について。(速さの話題はなし!!スイマセン) ゲーム界の覇者“麻雀”についてキミはどう思ってる? 賭博? オヤジの遊び? 僕は“運”と“技術”の絶妙なバランスの上に成り立っている究極の対戦ゲームだと思っているんですけど。どうですか? 例えばド素人がツイてても技術(セオリーや注意力)がないから勝てないようになってるし、かといってプロでもツキがないとダメなんだよね。だから最近になって一応本気で勉強し始めたんだ。本を読んだり牌を買ってきて並べたりしてね。……で色々やってくうちにある人に興味を持ったんですわ。麻雀界のヒーローで伝説の雀鬼“桜井章一”って知ってる? 20年間無敗という信じられない経歴を持つ宮本武蔵みたいなオヤジ。雀鬼会という恐ろしい名前前の団体の首領なんだけど、彼の麻雀哲学というのが独創的で面白いんだ。例えば第1打に字牌を切らないとか、ツモってから捨てるまでに3秒以上かけていけないとか、捨て牌で迷彩をしないとかね。他にもたくさんあるんだけど、強烈に凄いのには今まで戦ってきた逸話なんだ。どういう人が興味ある人はマンガにもなっているから読んでみよう。……「あつ俺の番だヨイショ、リーチ!!」……「イッパツ! メンピンイッパツ、ザンクのコイン1枚ッス。」ちゅうわけで来月までヨロシク。サインラ。



HAL

地獄の忙しさが終わったと思った瞬間に次の仕事が入ってしまった。11月に公開される「甲殻機動隊」が待ちどろしい今日この頃。

新宿ジャッキーのL計画の行方

人間、一度も神と出会うことなく死んで行く人間が大多数なのではなかろうか。日本には八百万の神々がいるというのに。先日そのひとりに出会った。僕は神の存在を感じた。姿こそ見えなかったが、彼はやさしく僕の手をつかみ、気味の悪い緑色をした教習車を車庫へと導いたのだ。いた。彼は確かにそこにいた。僕が出会ったのは、そう、"右バックの神様"だった。

ロータス・ヨーロッパに乗りたくて、普通免許を取ろうと発作的に丸井へ駆け込んだ(当然免許ローン)のも、もう昔の話だ。順調に教習所へ通い、夏には免許を手に入れているはずであった。しかし、滞った仕事が後を立たず洪水のように押し寄せ、気が付いたら入所してから丸4ヶ月が経過していた。常に引かかっていた大きな仕事がようやく一段落しようかという頃であった。ここで畳み込む教習所通いをしなければ丸井のカードも浮かばれない。そこからが早かった。

仮免試験を受ける段になった。まったく何も心の準備をせぬまま、なぜか一番最初に、僕が運転することになった。一番のネックは車庫

入れた。教習中、どのボールを目印にし、どのタイミングでハンドルを切ればいいのか、そんな指導を受けながらも、僕は一度たりとも車庫入れを一発でキメたことはなかった。当日、コースが発表された。

右バックだ! 最も恐れていた右バックが! 右バックで車庫入れが成功しなきゃ、受かりゃしない!!!!!!

そこまでは順調であった。乗車から始まり、交差点も、坂道も、踏切も、自分の中で何の問題もなくこなせた。きた。問題の右バックだ。あららららら。まずい、後ろに下がりがすぎた。こっからハンドル切っても入るわけがない。よしんば入ったとしても、次は逆方向に切り替えさなきゃならない。どうしたって内輪差で縁石に乗り上げてしまう! なんてこった。畜生、1時限の補習の後、再試験か!

その後のことは、うまく表現できない。ただ、緑の教習車の収まり具合は文句の付けようがなかったし、彼の手がとても暖かったことだけはよく覚えている。



新宿ジャッキー

砂浜でダラダラし、ヨダレを何リッター垂らせるかに挑戦。この夏2度目の沖縄は、バーチャなイベントに招かれたために口ハ。海底散歩としゃれこんでウハウハとか。

池袋サラのバーチャクラッシュvol.5

8月11日金曜日、ちと頭の痛かったんで会社を休んだ。まあ昼間はしっかりと大事をとっておうちで寝てただけで、夜になったらなぜか(必然的に?) すっかり元気になった。まあ金曜日ってこともあるんでSPOTに向かったわけ。

で、SPOTが終わってからこれまた恒例の初台デニーズに向かい、いつものごとく食事と雑談を交わしていた。午前4時を過ぎる頃、俺はものすごい悪寒に襲われ、腕に鳥肌が立ち、「げ、俺ってチキン?」などとほざいていた。具合の悪さを無視してほぼ24時間営業のゲーセン「新宿西口フロンティア」に向かう。そこでひたすらバーチャ対戦をやっていたのだが、午前6時の段階で具合の悪さは頂点に達していた。さすがの俺も限界を感じ、一人帰路へ向かう。家に帰った俺はとりあえず体温計を出して検温。ん? 37度8分? 自分の体温を再確認したところで50%ほど具合の悪さがアップし、速攻で寝ることになった。

夜になり、再度熱を計ったが今度は38度4分、をいはいこりゃあやばいぜえ。寝てなきゃ寝てなきゃ。あ、そういえば今日はAM2研新作のロケテやってるな。ちと見に行ってみるか。ってな感じで池袋GIGOへ。で、新作「フ○○」をプレイ。そしてSPOTへ。とりあえず閉店までいて、バーチャがやり足りないのでフロンティアに行く。

結局、家についたのは午前5時。熱を計ったら39度3分、本格的にやばくなってきたので寝る。またまた夜になって熱を計ったら38度5分、あ、熱が下がったなどとわけのわからんことを言いながらSPOTへ。しかし、今度はたっているのがやつの状態で、2回ほどやって帰る。

午前4時、あまりの暑さに目を覚まし、汗びっしょりなので、熱を計ろうと起きて部屋の電気をつける。なんか部屋が暗い。とりあえず熱を計る。40度3分? やばい病院行かなくちゃ。(つづく)



池袋サラ

最近ファンレター送るのにどこに送れば良いんですかって聞かれます。〒150東京都渋谷区神宮前3-22-10 (株) シンク内ゲーム虎の穴"まで。よろしくね。

JUN三宅の世紀末旅行記

やっぱBIG MONEYを簡単にGETするにはこれしかない。"悪行" まあ要するに法律上刑罰を科せられる行為をはたらくってこと。ちまちま稼いでちゃらちあかない。大博打でも打ってみたいもんだ。"ハイリスク ハイリターン"、勝てば天国。負ければ監獄。ALL or NOTHING こんな勝負に勝ち残った奴がいる。

"借金王"から素晴らしい復活を見せてくれたオセアニアの友達ジョニー君だ。奴の金使いの粗さは天下一品"渋谷洋一"以上だ。案の定、でかい借金をつくり、やばい状態。そこで奴は考えた。"安い物を、ものすごく高く売ればいいんだ。"そんな物はただひとつ、すぐにスリランカへ飛んで仕入れに走り、仕事が始まった。仕入れた物すべてをパチンコ玉サイズにし、ラップで包み、ゴム糊でコーティング。なんと奴は

200個のそれらをすべて飲み込み無事飛行機へ。機内食には手を付けず、ラビシャンカールを聴きながら瞑想に入り、襲ってくる数々の腹痛に絶え母国に到着。家に着いたと同時に下剤を飲んでトイレへ直行。下痢糞とともに200個の粒が飛び出してくる。その光景は美しく、感動でさえあった。奴はこう語った。"今までの人生の中で最高のSOUNDだったよ" 奴にとって、ぼとぼと便器に落ちる糞の音が、神の声に聞こえたらしい。今奴はアルマーニを着飾り、ジャガーでドライブしてるらしい。

一歩まちがえりゃ地獄行き、運が良ければスウィートライフ。これがハイローラーだ。ちなみに刑務所じゃ、バーチャはできません。

photo by
K. TAKEHANA



JUN三宅

P.S 最近この手の犯罪者が大勢検挙されています。機内食食べない人を、厳しくチェックしてるんだって。

ままだみのるのC級なもの

ちーすっ。今回のC級ものは『熊本のとある温泉』です。鹿児島から高千穂を抜けて、今日は博多の中州でヘッとか考えてたら、熊本で日が暮れた。そこに「美人いっぱい」と書いてある旅館の看板。もちろん行くでしょ。部屋に通され、飯を頼むと、45ぐらいの仲居さんが「一人で食べてもつままないでしょ」とかいて、おねーさんと呼んでくれた。5,000円。若いのがいいでしょっていったじゃない、仲居さん。45は過ぎてるぜ。いきなり隣にすりよってきて酌してくれてたら、仲居さんが乱入。「私もいいかしら」と、勝手に冷蔵庫からビール取り出して、あぁ3人で宴会。結構楽しい。「気に入ったお客さんにはすぐ乗っちゃうのよね」「そうよ、私なんかこの前…」あらあら。若いと元気ねと触れればなし。俺はやめといたけど、好きな人はどーぞ。タダ。



ままだみのる

24時間営業している、デザイナーのような仕事をする人。Macのサブモニターを手に入れたんごくうれしそうだが、仕事が遅れぎみ。しっかりやれよ。

編集後記(今月の決算)

渋谷洋一だ。最近、忙しすぎて疲れまくっている。そんな荒れた俺の心を癒すものが、ひとつある。それは写真だ。カメラのテクノロジーとしての魅力にひかれたり、仕事としての活用など、これまで一応は使ってきた。だが、今と比べれば、そんなものカメラを触った程度。今では女の顔を見ても、光の角度が、いい風景を見ても、構図が……。頭が6対9の比率で、どうにかなりそう。今では俺の部屋には極太のオートボールにベロアの布が掛けてあり、いつでも人物撮影が可能である。ビューワー専用デスクも用意し、透過原稿ユニットも購入(しかも借金して)した。自分でいうのもなんだが、熱意は十分。あとは、モデルだけ……。でもそれがいちばん、むずかしかったりするんだよね(うんうん)。

新作ソフト

スケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表
の
見
方

【各ジャンル略記】ACT：アクション/RPG：ロールプレイング/SHT：シューティング/ADV：アドベンチャー/SLG：シミュレーション/SPT：スポーツ/RAC：レース/PUZ：パズル/TAB：テーブル/PIN：ピンボール/A・RPG：アクションロールプレイング/QIZ：クイズ/ETC：その他 ※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGA SATURN ○セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	14日 Break Thru/	5,800円	能率社とBMGビクター	PUZ	マウス
	14日 レイヤーセクション	5,800円	タイトー	SHT	
	15日 将棋まつり	9,200円	セガ	TAB	
	22日 ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦艦～	7,800円	セガ	SLG	マウス
	22日 ブルー・シカゴ・ブルース	7,800円	リバーヒルソフト	ADV	(2枚組)
	22日 ☆マスターズ 通かなるオーガスタ3	5,800円	T&Eソフト	SPT	
	29日 ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	5,800円	セガ	SHT	アナログ
	29日 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,800円	セガ	ACT	
	29日 シムシティ2000	5,800円	セガ	SLG	
	29日 QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	29日 スチームギア・マッシュ	5,800円	タカラ	ACT	
	29日 魔法の雀士 ぼえぼえボエミ	7,800円	イマジニア	TAB	18歳推奨
	29日 宝魔ハンターライムPerfect Collection	8,800円	アスミック	ADV	18歳推奨(2枚組)
	29日 アイドル雀士スーパースターバビロニクス	6,900円	ジャレコ	TAB	X指定
	29日 出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	5,800円	コナミ	SHT	
	29日 永世名人	5,300円	コナミ	TAB	マウス
	29日 信長の野望・天翔記	9,800円	光栄	SLG	
	29日 メタルファイター♡MIKU	6,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
	29日 アナログミッションスティック	7,800円	セガ	周辺	
	29日 天地無用/ 龍皇鬼ごころ(CD-ROM for SEGA SATURN)	7,800円	ユーメディア	ETC	X指定
10月	13日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	13日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	20日 ☆X-JAPAN Virtual Shock 001	6,800円	セガ	ETC	
	20日 サンダーストーム&ロードブラスター	6,800円	エクゼコ	ETC	(2枚組)
	20日 とときめき麻雀パラダイス～恋のてんばいビート～	6,800円	ソネット	TAB	X指定
	20日 キング・オブ・ボクシング	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	27日 ☆バーチャルオープンテニス	7,800円	イマジニア	SPT	
	27日 プリンセスメーカー 2	7,800円	マイクロキャビン	SLG	
	27日 占都物語そのI	5,800円	CRI	ETC	
	27日 アメリカ横断ウルトラクイズ	5,800円	ビクターエンタテインメント	QIZ	
	27日 ふぶぶ通(2)	4,800円	コンパイル	PUZ	
	27日 The PSYCHOTRON	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	中旬 ゲームの鉄人 THE上海	6,800円	サンソフト	PUZ	
	下旬 ただいま惑星開拓中/	未定	アルトロン	SLG	
	下旬 燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	5,800円	ジャレコ	SPT	
	下旬 ☆FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク/	未定	やのまん	SLG&RPG	
	未定 峠KING The Spirits	5,800円	アトラス	RAC	
	未定 ばくばくアニマル～世界飼育係～	4,800円	セガ	PUZ	
	未定 ☆F-1 Live Information(仮)	5,800円(予)	セガ	RAC	
	未定 ハングオンGP'95	5,800円	セガ	RAC	
	未定 ☆セガインターナショナル ビクトリーゴール	4,800円(予)	セガ	SPT	タップ
	未定 ☆アスキーバッドX	2,580円	アスキー	周辺	
11月	10日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	1,280円	セガ	ETC	
	10日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～バイ・チェン～	1,280円	セガ	ETC	
	17日 戦略将棋 至高の定跡	6,800円	EAV	TAB	
	24日 バーチャコップ	未定	セガ	SHT	銃、マウス

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	中旬 おーちゃんのお絵かきロジック	4,900円	サンソフト	PUZ	マウス
	下旬 ★ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	未定	サンソフト	ACT	
	未定 四柱推命ピタグラフ	5,800円	デーラム・ポリスター	ETC	
	未定 シュトラール～秘められし七つの光～	4,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
	未定 ストリートファイター II ムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定 湾岸デッドヒート	未定	バックインビデオ	RAC	
	未定 ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)	未定	バンダイ	ACT	
	未定 ハットトリックヒーロー サターン	未定	タイトー	SPT	
12月	7日 ルパン三世～THE MASTER FILE～	5,800円	MIZUKI	ETC	
	8日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルトラマーズ～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	22日 ★デーマバーク	5,800円	EAV	SLG	
	下旬 ★Chaos Control(カオス・コントロール)	未定	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	下旬 必殺パチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	未定 セガラリー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定 ☆ゴジラ 列島震撃	未定	セガ	SLG	
	未定 ダライアス外伝(仮)	5,800円	タイトー	SHT	
	未定 CREATURE SHOCK	未定	データイースト	SHT	
	未定 真髓対局囲碁 碁仙人	7,800円	J・ウィング	TAB	
	未定 ☆The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定 THE 7TH GUEST 2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	未定 ROBO・PIT	未定	アルトロン	ACT	
	未定 シーバスフィッシング	未定	ビクターエンタテインメント	SLG	
	未定 ☆ファイターズスティックX	3,580円	アスキー	周辺	
1月	12日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～露帝～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	12日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リョウ・ハルマル～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定 テクモスーパーボウル(仮)	5,800円	テクモ	SPT	
	未定 アローン・イン・ザ・ダーク 2	5,800円	EAV	ACT	
	未定 レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定 DEATH MASK	未定	ハイエンドシアター	ADV	
2月	9日 バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェリー・マクワイルド～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定 ★ZORK I	未定	翔泳社	ADV	
3月	未定 ☆エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定 風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
今秋	未定 QUOVADIS(クオヴァディス)	6,800円	グラムス	SLG&RPG	マウス
	未定 ☆X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	5,800円	カプコン	ACT	
	未定 THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 プロ麻雀 極S(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定 オフ・ワールド・インターセプター	未定	BMGビクター	SHT	
	未定 提督の決断 II	未定	光栄	SLG	
	未定 ☆スーパーリアル麻雀グラフィティ	8,800円	セガ	TAB	X指定
今冬	未定 GOTHIA II ～天空の騎士～	未定	光栄	SLG	
	未定 ★ストリートファイターZERO	未定	カプコン	ACT	
'95年内	未定 神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定 ヴァンパイア	未定	カプコン	ACT	
	未定 実戦/ パチスロ必勝法SP(仮)	未定	サミー	TAB	
	未定 行け! 稲中卓球部(仮)	未定	アクレイトジャパン	未定	
	未定 レボリューションX	未定	アクレイトジャパン	SHT	
	未定 エイリアン トリロジー	未定	アクレイトジャパン	未定	
	未定 ☆金沢将棋	7,900円	セガ	TAB	
'95年末	未定 BUG/	未定	セガ	ACT	
	未定 ガーディアンヒーローズ	5,800円(予)	セガ	RPG	
	未定 ドラゴンフォース	5,800円	セガ	RPG	
	未定 プロサッカークラブをつくろう/ (仮)	5,800円(予)	セガ	SLG	
	未定 忍空(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定 闘神伝S(仮)	未定	タカラ/セガ	ACT	
	未定 とときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	
	未定 ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定 オリジナルポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定 ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	未定 真・女神転生 デビルサマナー	未定	アトラス	RPG	
	未定 時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
	未定 3Dロボットシューティング(仮)	未定	ゲーム アーツ	SHT	通信対戦
	未定 結婚～Marriage～	未定	小学館プロダクション	SLG	
	未定 バーチャレーシング サターン	未定	ゲーム アーツ	RAC	レーシングコントローラ(予)
	未定 ★天地無用/ (仮)	未定	ユーメディア	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
'95年度	未定	バーチャファイター 2	未定	セガ	ACT
'96年春	未定	齊天大聖〜孫悟空〜(仮)	未定	グラムス	SLG&RPG
未定	AQUA WORLD 海美物語	未定	MIZUKI	SLG	
未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG	
未定	ナイトストライカーS	未定	ピング	SHT	
未定	メタルブラック	未定	ピング	SHT	
未定	テラレスタNEO(仮)	未定	日本物産	SHT	
未定	大冒険(セント・エルモスの奇跡)	未定	バイ	SLG&RPG	
'96年	未定	サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG
年末	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
年末	コットン 2	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	スターケイド	未定	セガ	PUZ
未定	NBAバスケットボール サターン	未定	セガ	SPT	
未定	NHLホッケー サターン	未定	セガ	SPT	
未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
未定	レジェンド・オブ・トア(仮)	未定	セガ	A・RPG	
未定	★スナッチャー	未定	コナミ	ADV	
未定	ダークセイバー(仮)	未定	クライマックス	ACT	
未定	北斗の拳	未定	バンプレスト	ACT&ADV	マウス
未定	テニス(仮)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
未定	☆ISTO.E.〜ジーコの考えるサッカー〜	未定	MIZUKI	ETC	
未定	現代大戦略 Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	
未定	横仙人(仮)	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
未定	重装機兵レイノス 2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
未定	魔道遊撃隊 2(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
未定	USDラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
未定	パチンコ倶楽部	未定	I.S.C	TAB	
未定	ドラえもん(仮)	未定	エポック	未定	
未定	誕生〜デビューS〜(仮)	未定	未定	SLG	
未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテインメント	ADV&RPG	
未定	OVER DRIVE	未定	ズーム	ACT	
未定	DX人生ゲーム(仮)	未定	タカラ	TAB	
未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
未定	MYST 2(仮)	未定	サンソフト	ADV	
未定	ウイングコマンドーⅢ	未定	EAV	SLG	
未定	ロードラッシュ	未定	EAV	RAC	
未定	ショック・ウェーブ	未定	EAV	SHT	
未定	ビューポイント	5,800円	EAV	SHT	
未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
未定	FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	タイムワナー・インタラクティブ	ACT	
未定	ソーラー・エクリプス(仮)	未定	BMGビクター	SHT	
未定	3Dベースボール(仮)	未定	BMGビクター	SPT	
未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定	BMGビクター	RPG	
未定	ザ・ホード	未定	BMGビクター	SLG	
未定	GEX(ゲックス)(仮)	未定	BMGビクター	ACT	
未定	アイドル雀士スーチーパイⅡ(仮)	未定	ジャレコ	TAB	
未定	スラムドラゴン(仮)	未定	ジャレコ	ACT	
未定	☆ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	
未定	★DRAGON HEAD(仮)	未定	ジャレコ	ACT	
未定	海底大戦争(仮)	未定	イマジニア	SHT	
未定	FARADOON(仮)	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
未定	機動戦士ガンダム(仮)	未定	バンダイ	SHT	
未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
未定	★空想科学ガリバーボーイ(仮)	未定	ハドソン	RPG	
未定	モータルコンバットⅡ 完全版	未定	アクレイドジャパン	ACT	
未定	★Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	未定	アークシステムワークス	SLG	
未定	ARENA	未定	ソフトバンク	RPG	

MEGADRIE ○メガドライブ(メガCD)

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
9月	22日	THE OOZE(ウーズ)	5,800円	セガ	ACT	8M
今秋	未定	ペンゴ(仮)	未定	セガ	ACT	未定
未定	サージカルストライクCD(仮)	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	ナイトメア・サーカス(仮)	未定	セガ	ACT	24M
未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
未定	シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
未定	エイリアン 3	未定	ビック東海	ACT	4M	
未定	サムライスピリッツ	6,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	CD	
未定	バットマン フォーエヴァー	未定	アクレイドジャパン	ACT	24M	
未定	フォアマン フォー リアル	未定	アクレイドジャパン	SPT	24M	

SUPER 32X ○スーパー32X対応ソフト

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月	20日	バーチャファイター	未定	セガ	ACT	32M
今秋	未定	ミッドナイト・レイダース	6,800円	セガ	VIC	CD
発売日未定	未定	バットマン フォーエヴァー	未定	アクレイドジャパン	ACT	32M

GAME GEAR ○ゲームギア

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
9月	14日	FIFA インターナショナルサッカー	4,980円	EAV	SPT	4M
	22日	テイルスアドベンチャー	3,800円	セガ	ACT	4M
	27日	マッピー(再発売)	3,500円	ナムコ	ACT	1M
10月	未定	ギアスタジアム平成版	3,500円	ナムコ	SPT	1M
11月	17日	魔導物語A〜ドキドキばけ〜しゅん〜	5,500円(予)	コンパイル	RPG	4M ○
	未定	Jリーグサッカー ドリームイレブン	5,500円	セガ	SPT	4M ○
	未定	ソニックラビリンス	3,800円	セガ	ACT	4M
	未定	ポケット雀荘(再発売)	3,500円	ナムコ	TAB	1M
12月	未定	ゴジラR〜怪獣大進撃〜	5,500円	セガ	SLG	4M ○
発売日未定	未定	ばくばくアニマル〜世界飼育係〜	3,800円	セガ	PUZ	4M
	未定	バットマン フォーエヴァー	未定	アクレイドジャパン	ACT	4M
	未定	フォアマン フォー リアル	未定	アクレイドジャパン	SPT	4M

各タイトル変動チェック!

毎月の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。まずは、発売リストから消えたタイトルから。今月はコンパイルから予定されていたメガドラソフト「魔導物語Ⅱ」が、いきなり発売中止となったのが、一番大き

いニュースかな。理由は市場的な状況を見てのことらしいが、同時に発売日未定になっているメガCD「シャドウラン」の行方も気になるね。他では、サターンでタイトルの変わったものとしては、「セガ・アドベンチャー(仮)」が「エアーズアドベンチャー」に。「ファンタジックアドベンチャー(仮)」は「ファンタステップ」になってるぞ。

セガエンタープライゼス

ロープレ王国に引き続き、この冬セガの威信をかけてお送りするのが、超強カシミュレーションRPG「ドラゴンフォース」。

恐ろしいまでに巨大な世界観、100対100の迫力戦闘シーン、考え抜かれたシステムの数々など、見せ場が満載です。今後の情報を見逃すな!

カプコン

ストZEROのサターンへの移植が決定。3段階のスーパーコンボレベルゲージや、オートモード時のイージースーパーコンボ、ゼロカウンター、ダウン回避技など、「ストリートファイターZERO」のシステムやテクニックはすべてアーケード版に忠実に移植されるぞ。今冬発売予定。楽しみに待て!!

コナミ

こんにちは。コナミの早坂です。みなさんご存じのとおり今月は「出たなツインビーヤッホー/DELUXE PACK」が発売されますが、ここで大ニュースがあります。実は、サターンで「スナッチャー」を発売します。発売日は未定なのですが、続報を待ってください。ではまた、来月号で!

アーケシステムワークス

お初にお目にかかります。アーケシステムワークスと申します。すでにムービー星ではEXECTORの大量生産を終え、この度めでたく土星人の仲間入りを果たしました。そこで記念すべきデビュー作は…あーっとな/ここでスペースが足りなくなっていました。この続きは次号、お楽しみに!

ヴァージン・インタラクティブ

ヴァージンでは突然ですが、12月にカオス・コントロールという、バリバリの3Dシューティングゲームを発売することとなりました。パソコンからの移植作でグラフィックの美しさ、動きのなめらかさなどは一見に値する(かもしれない)。とにかく12月の発売に期待しててくださいね。(カサ)

ガイナックス

サターン対応ビデオCD第1弾「マルチナディア」がいよいよ10月から発売です。vol.1はナディアの表情集、vol.2はメカニック集、VOL.3はバラエティ集としてお届けです。皆さんビデオCDデコーダーを用意してお待ち下さいね。TV新番組「新世紀エヴァンゲリオン」もよろしくね。(佐藤)

コンパイル

いよいよです。9月16日(土)、13時、広島市本通りに、「元祖ぶよまん本舗広島本店」がオープンします。おなじみ「ぶよまん」をはじめ、コンパイルオリジナルグッズ何と100種類が店内を埋めつくしています。尚、オープン当日、先着200名様に「ミニぶよまんのぼり」をプレゼント。みんな来てね!

ヒューマン

ついに発売されました。ヒューマン渾身のプロレス格闘ゲーム「ファイブプロ外伝ブレイジングトルネード」はもうプレイしていただけたでしょうか? 今までのプロレスゲームにはない、派手なパフォーマンスと技の数々にハマること間違いなし! 要望が多ければ、次回作もあるかも……。

サンソフト

ジャンジャジャン/ サターン版「ギャラクシーファイター」の発売が決定したよ/NEO・GEO版と錯覚するほどの完璧な移植/ 画面の拡大縮小や背景の無限ループ、もちろんルーミちゃんのぐるぐるパンチもばっちりなのだよ/ 詳細は続報を待て/ (ヤマモト)

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

メーカー伝言板 募集中!!

いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況やソフトのPRなどをしてもらおうこのコーナー。じっくり読んでいっていると、意外な掘り出し情報があるかもよ?

T&Eソフト

セガサターンマガジンの読者さん初めまして。そして皆さんに朗報です。ゴルフゲームの定番、あの「マスターズ」がついにサターン版になりました。グラフィック、システムともにますますパワーアップし、出血大サービス価格で絶対お買得! ゴルフゲームを…と思っている人は迷わずコレネ!

データースト

「水滸演武」もうやりましたか? 「バッサバッサ」と斬りまくる、「ビッシバッシ」と殴る蹴る。いかにも「ゲームッ」ほくって、たまにはこんなのも面白いと思います。さあ〜てこんどは、これぞ「セガサターン」てな、知る人ぞ知る移植モノです。ご期待を!

日本クリエイト

移植希望のランキングに「3×3 EYES」が挙がってますヨ/って編集の方から電話が……。ってことでこのコーナーに登場させていただきました。みっ皆さん、ありがとうございます〜。がんばります。って来月もこのコーナーに登場させてもらうかもしれないのですが……ってことは!!

ハドソン

いやー今年の夏は、すごく熱かったね。この熱さにもめげず、今年の夏も全国15ヶ所でイベントを行いました。もう大盛況!! そうそう、大事なことを忘れてた。今度サターンで、今、テレビアニメでも放映している「空想科学世界ガリバーボーイ」が発売されることになったぞ!! 楽しみにね!!

バンダイ

相変わらず残暑が厳しい毎日ですね。夏の間はイベントも盛りだくさんで、体力は減っていった……さて、いよいよSSにも「機動戦士ガンダム」が登場! ファーストガンダム世代の私もはまっています。詳しくは本誌を見て下さい。他にも続々と開発中なので楽しみに待っていてくださいね。

パイ

新規参入メーカーの「パイ」です。いきなりS.RPG「大冒険」でデビューってこれはすごい。でも優秀なスタッフに支えられて、毎日が楽し〜い。中世ヨーロッパ、新大陸で活躍する君の姿が目につくよ〜。ゲームってなんでこんなに面白いの。これは絶対見逃せない! 期待しててね。

ビクターエンタテインメント

てーへんでー/てーへんでー/ あのビクターが、ドカーン/どカーン/と、4連発のSATURN用ゲームで、「たーまー」と、きたもんだい。早く情報を仕入れなきゃ、世間から遅れちゃうぜー!! (ハより)

MIZUKI

もうすぐ、もうすぐと言いつつ発売日が延期されていた「ルパン三世THE MASTER FILE」ですが、12月7日に今度こそ絶対に出します。容量の限界に挑戦している真っ最中です。サッカーのHow Toものとかは来年になる予定です。

メディアエンターテインメント

「シュトラール」は、フルアニメーションムービーで表現。リアルタイムに体験できる、まさに新世代のゲーム!! 48種類のマルチエンディング!! プロログ、エンディングのグラフィックが、大幅にクオリティアップ!! 簡単操作で、ゲームワールドを堪能!! 結末は、君の腕にかかっている!!

サタマガ編集部チェック!!

今月は、カプコンから「ストリートファイターZERO」、コナミから「スナッチャー」といううれしい発表がいきなりあったけど、両社とも、この他にまだサターン用新タイトルを抱えているようだから、今後も注目してて良さそうだよ。

ちなみに来月は、セガからの新作はもちろん、不動の人気を持つ

有名漫画のアドベンチャーゲームなども一気に発表される模様だ。年内にかけては某A社の対戦格闘ゲーム最新作の移植が、すでに内定した他、まだまだ楽しい新タイトルが出てくる予定だよ。というわけで、年末の話題作ラッシュに向けて盛り上がる中、「サタマガ」の動向も要チェックだ?



サターンソフト1本お買上につき
送料を200円値引きサービス!!
さらに!!全商品の内、5本以上
お買上いただくと、500円値引
きしちゃうぞ!!

SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品税込)

サタ

☎03-3258-9051 [代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

セガサターン本体
Vサターン本体
ハイサターン本体

■新作コーナー

球転界 8/25
水滸演武 8/25
魔法騎士レイアース 8/25
AI将棋 8/25
ファイブ外伝 8/25
レイヤーセレクション 9/14 5,200円
将棋まつり 9/15 7,800円
ワールドアドバンス大戦 9/22 7,000円
ブルーシカゴ 9/22 7,000円
シムシティ2000 9/22 5,200円

遙かなるオーガスタ 9/22 5,200円
ウィングアームズ 9/29 5,200円
永世名人 9/29 4,800円
ツインビーヤッホー 9/29 5,200円
ゴルドアックスザファル 9/29 5,200円
宝魔ハンターライム 9/29 7,800円
悪夢の序章 9/29 5,200円
信長・天翔記 9/29 8,800円
メタルファイターMIKU 9/29 6,000円
X-MEN 9/29 5,200円
スーチャーバイREMIX 9/29 6,000円

ウィングボストEX
学校の怪談
ゲイルレーサー
ゲームの達人

グランチェイサー
グレイテストナイン
クロックワークナイト(上)
クロックワークナイト(下)
極上パロディウス
ゴータ (GOTHA)
ザ野球拳 (18禁)
実況パワフルプロ野球'95
新忍伝
スーチャーバイ
ストリートファイターROF
スーパーリアル麻雀
シャニングウィズダム
スラムダンク
卒業
ダークシード
タマ (TAMA)

Dの食卓
デイトナUSA
デジタルピンボウル
熱血親子
バーチャファイターリミックス
バーチャルハイドライド
バトルモンスターズ
パンツァードラグーン
ファイナルロマンスII
Vゴール
ブルーシード
ミスト (MYST)
ゆみみくすR
RACE DRIVIN
リグールドサーガ
ワンチャイコネクション

サタンバット 2,200円
バーチャスティック 4,300円
パワーメモリ 4,300円
シャトルマウス 2,700円
マルチターミナル6 3,400円
サターンSケーブル 1,800円
サターンRFユニット 1,800円
サターンAVケーブル 1,800円
サターンRGB 2,000円
ムービーカード 17,800円
ホリサタンスティック 4,300円
ビクターCDデコーダー 17,800円
フォトCD SS 3,400円
ミッションスティック 7,000円

32X本体
アフターバーナー 特価
カオティクス 特価
サイバーブロー 特価
スターウォーズ32 特価
スペースハリア32 特価
メタルヘッド 特価
バーチャファイター32X 10/20 特価
フレッドカプルスゴルフ 特価
テンボ32X 特価
モーターコンバットII 特価
バーチャレーシングデラックス 特価

メガCD2 11,800円
(クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付)
ワンドーメガ2 19,800円
(ワンドーメガコレクション付)
バックアップRAM 4,600円
■新作コーナー
フォレンハイト 9/1 4,800円
シャドウラン 11月発売 5,500円
アフターバーナーIII 2,800円
アルシャーク 1,800円
アルスラン戦記 800円

Aランクサンダー 1,800円
AX101 2,000円
アークスI,II,III 2,000円
アーネストエバンス 2,000円
アネスト再び 2,000円
★ウィニングボスト 800円
ウィングコマンド 1,800円
ウルフチャイルド 500円
江川プロ野球CD 1,800円
エコーザドルフィンCD 2,800円
銀狼スペシャル 2,800円
★ぎんぐらあ2 2,000円
クイズスクランブル 1,000円
クラシックディスク (ソフト入り) 1,000円
魔道遊撃隊 2,800円

★元朝秘史 (ジンギスカン) CD 1,800円
サイボーグ009 2,000円
ザサードワールドウォー 2,000円
サンダーストームFX 1,000円
★サンダーホーク 3,800円
シムアース 1,500円
シャドーオブビースト2 2,800円
★シュバルツシルト 3,800円
★シルキーリッパ 2,000円
ジャガー XJ 2,800円
雀豪ワールドカップ 3,800円
シャニングフォースCD 4,800円
ジュラシックパーク 2,800円
★CD 三国志3 1,800円
真・女神転生 CD 3,800円

スイッチ 2,000円
スターブレッド 3,800円
ソウルスター 2,800円
ソニック CD 1,800円
ソルフィス 500円
ダークウィザード 1,800円
ダイナミックカントリークラブ 2,800円
WFFマニアツアー 2,800円
ダブルスイッチ 1,800円
天舞メガ CD 200円
Vay CD 1,800円
デトネーターオーガン 1,000円
デスプリンガー 2,000円
デバステーター 2,000円
天下布武 1,800円

電忍アレスタ 2,000円
ナイトトラップ 1,800円
忍者ウォリアーズ (CD付) 2,800円
ノスタルジア 1,200円
★信長覇王伝 CD 2,800円
モーターコンバット CD 2,800円
バトルコープス 3,800円
バトルファンタジー 800円
バリアーム 1,500円
ブライズファイター 1,800円
ブラックホールアサルト 900円
フェイエリア 1,000円
ブライ 900円
プリンスオブペルシャ 500円
プロ野球スーパーリーグ 1,000円

ファイナルファイト 800円
ヘビーノバ 500円
ヘブンリーシンフォニー 1,800円
マイクロコスモ 2,800円
マイト&マジックIII 1,800円
★ゆみみくす 2,800円
夢見館物語 1,800円
らんま1/2 (500円分特価付) 2,800円
リーサルII (純付) 2,800円
リーサルII (ソフトのみ) 1,800円
ロードス島戦記 2,800円
ロードブラスターEX 2,800円
ワンドーダッグ 500円
笑うせえるずまん 2,000円
ばつぷるメイル 1,800円

メガドライブ2
(ソニックII付) 6,900円
■新作コーナー
野球界ミラクル7/21 4,800円
コミックス・ゾーン 9/1 5,500円
ジ・ウーズ 9/22 4,300円

F117 ステルス 3,800円
SDヴァリス 2,000円
NFL プロボール94 1,000円
NBA ブレイクオフ 2,000円
LHX アタックジョッパー 3,800円
エレメンタルマスター 2,000円
ガイアレスタ 2,800円
火激 2,000円
銀狼伝説2 2,000円
★ガントレット 4,800円
キリングゲームショー 800円
ギャラクシーフォースII 1,000円
究極タイガ 2,000円
キングオブザモンスターズ 2,800円
キングコロッサス 500円
キングサーモン 2,800円
空牙 3,800円
クライグ 2,000円
グランドスラム 3,800円
クルードバスター 3,800円
グレイランサー 3,800円
ゲインランド 2,000円
豪血寺一族 2,800円
コラムス 2,000円
コラムスIII 2,800円
ゴルドアックスII 2,000円
ゴルドアックスIII 2,000円
魂斗羅 3,800円
サイドポケット 4,800円

サイオブレッド 2,800円
サージングオーラ 3,800円
サムライスピリッツMD 2,800円
サンダーフォースIII 2,800円
★サンダーフォースIV 1,000円
三国志II 2,000円
斬〜夜叉円舞曲 500円
紫禁城 2,000円
G・LOC 2,800円
シーザーの野望II 2,800円
Jチャンピオンサッカー 2,000円
シャドーオブビースト 1,000円
★シャニングフォース 2,800円
★シャニングフォースII 2,800円
ジャングルストライク 3,800円
★雀皇登龍門 2,800円
ジュラシックパーク 2,800円
ジェームスボンドII 1,000円
ジョーダンvsバード 2,800円
ジョーモンタナF 1,000円
ジョーモンタナII 1,000円
ジノーク 1,000円
★新世紀ドラゴンセンチ 2,800円
修羅の門 2,800円
ストIIダッシュプラス 1,000円
スーパ忍II 1,400円
スライムワールド 1,800円
スティールタロンズ 2,800円
★ストリートオブタ 2,800円

スーパーエアウルフ 3,000円
スーパーモナコGP 900円
スーパーモナコGPH 900円
スタークルーザー 2,000円
スプラッターハウスII 2,800円
スペースハリアII 3,000円
セイントソード 1,000円
ゼロウイング 2,000円
ゾウゾウゾウ 2,000円
ソニックII 2,800円
ソニールキングダム 3,800円
大航海時代 3,800円
太閤立志伝 2,800円
太平記 300円
大魔界村 3,000円
★ダイナブラザーズII 2,800円
ダイナマイトヘッティ 2,800円
ターボアウトラン 2,000円
タスクフォースEX 2,000円
ダライアスII 2,800円
ダウイング4081 2,000円
ダーナ 2,000円
タントアール 2,800円
チェルノブ 2,800円
ツインクルテール 3,800円
TMNT I 2,800円
TMNT II 2,800円
デンジャラスシード 2,800円
テクモワールドカップ 2,800円

デッドバスケケットボール 1,000円
トッププロゴルフ 1,000円
トッププロゴルフII 2,000円
ドラゴンズリベンジ 4,800円
ドリームチームUSA 2,800円
ドッジ弾 2,600円
トム&ジェリー 2,800円
ドナルドダック 1,000円
ドラゴンボールZ 2,800円
ナジメタルインディカー 3,800円
中島11グランプリ 1,000円
中島スーパーライセンス 2,800円
忍術武蔵伝説 500円
忍血の野望 2,000円
信長の野望 2,000円
★バーチャレーシング 2,800円
ハイパーダック 3,800円
ハイブリッドフロント 3,800円
パーティークイズメガQ 2,800円
パチンコクニヤン 2,800円
パッドオーメン 2,800円
パッドマンリターンズ 2,800円
バトルゴルフ唯一 1,500円
バトルレイバー 3,800円
★バハムート戦記 500円
パワーモンガー 2,000円
PGAゴルフ2 800円
ビーストウォリアーズ 3,800円
ひょっこりひょうたん島 400円

プロフットボール 900円
★ふしぎの海のナディア 3,800円
ファイヤムスタンジ 2,800円
ファースト1 500円
ファンタシースターIV 2,800円
ぶぶぶ 1,900円
★ぶぶぶよ通 2,800円
フリストストーン 1,800円
ブルーアルマナック 2,000円
ヘビーユニット 2,000円
ヘパナックルII 2,000円
ヘパナックルIII 2,800円
ペブルビーチの波瀾 2,800円
ヘルツォークツヴァイ 2,000円
北斗の拳 2,000円
ボビュラス 700円
ボールジャックス 500円
マープルマッドネス 3,800円
マスターオブモンスター 1,000円
マスターズゴルフ 2,000円
まじかるタルートくん 2,600円
まじかるハット 1,000円
マジンサーガ 900円
マスターオブウェポン 2,800円
魔天の創滅 2,000円
魔物ハンター妖子 1,800円
港のトレジャリア 2,000円
ミッキー&ドナルド 1,800円
ミッキーマニア 2,800円
ミッドナイトレジスタンス 2,800円
★武者アレスタ 4,500円
夢戦士ヴァリス 2,000円
メカロニア 2,800円
モンスターワールドIII 500円
モンスターワールドIV 2,800円
ライオンキング 2,800円
ライトクルセイダー 4,800円
★ラングリッサー 4,800円
ラングリッサーII 5,800円
乱世の覇者 3,800円
ランバート 2,800円
雷電伝説 2,000円
リスターザシューティングスター 3,800円
★リスターボール 4,300円
レンタヒーロー 2,000円
ロイヤルブラッド 3,800円
★ロイヤルナック 2,800円
ロードラッシュ 1,900円
ロードブラスター 1,800円
ローリングサンダーII 2,000円
ワードナーの森 1,200円
ロケットナイトアドベンチャー 2,000円

GGプラスワン 10,800円 (レイアース)
■新作コーナー
ワギャンランド(画) 2,600円
バックマン(画) 2,600円
レイアース2 8/4 3,500円
鬼神童子 9/1 3,500円
テイルスアドベンチャー 9/22 2,600円

ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
バット&バタ
ペナックルII
■500円コーナー
キネティックコネクション
ザ・プロ野球
■1,000円コーナー
ファンタジーゾーン
ドラえもん
■1,500円コーナー
アレスタII
ガンバレルビー
クラッシュダミー
自己中心派
新ギア

ぶぶぶ
ファンタジースター外伝
ポッププレイカー
琉球
ソニック&テイル
幽遊白書II
ウターナルレジェント
ワールドダービー
■2,300円コーナー
アラジン
三日月タマ
ソニックII
タントアール
マクドナルド
モナコGPII
GGリール

■2,600円コーナー
GGなぞぶよ3
なぞぶよII
ライオンキング
ミッキーマウスII
■3,000円コーナー
シャニングフォース外伝I
シャニングフォース外伝II
ソニックドリフト
魔導物語II
GG周辺機器
オートチューナー 8,500円
パワーバッテリー 4,100円
ビックウインドー 1,800円
カーアダプター 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円

■3,500円コーナー
GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語3
SDガンダ
ラストパイブル
ロイヤルストーン
美しい画像はサンタのS端子ユニット
S-01 (MD1用) 2,500円
S-02 (MD2・32X用) 2,500円
Sケーブル 1.5m 800円
オーディオコード1.5m 400円
ヘッドフォンコード1.0m 400円
ビデオ入力コードI 800円
ACアダプターI 1,200円
ACアダプターII 1,200円
ステレオDINコード 1,600円

セガタップ 2,000円
6 Bパッド達人 2,000円
RF I 1,600円
RF II 1,600円
アスキーパッドMD6 2,400円
フレッシュクリーナ 1,000円
コードレスパッドセット 2,000円
コードレスパッド 1,500円
ワンドーメカデューダー 7,800円
カブコンパッドソルジャー 1,600円
XMD III 4,900円

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX:03-3252-8456 (TEL:03-3258-9051 受付10:00~19:30) ●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●土曜日は、定休日です。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全 日 制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1, 2, 3年コース)	単 科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピューターグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------	----------------------------------------	----------------------------------------------------

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1, 2, 3年コース)	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	------------------------------------------------------------------	--------	---------------------------------------------	----------------------------------

サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1, 2年コース)	単 科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	-------------------------	-----------------------------------------------------------------	--------	-------------------------------------	--------------------------------------------

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイターコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	------------------------------------------------------------	--------	---------------------------------------------	------------------------------------------

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。初心者や経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座 [初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け

Aコース

■BASICをマスターした方向け

Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け

Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit

伝説の学校

今、人々が語りはじめた

1996年4月生学校見学会実施中!



◆ 真実の勝利 ◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

10月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース

月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース

月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

クリエイティブヒューマン

今月は硬派ゲーマー感涙!

でんわ03-5443-8469代

通信販売

送料 ¥780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。

着払い・年中無休

human 営業時間 AM10:00~PM8:00

FAXは24時間受付
03-5443-6593

イチオシ新作情報



ブルーシカゴブルース

リバーヒルソフト/SS/定価 ¥7,800
アドベンチャーゲームの大家「J・Bハロルドシリーズ」の最新作! 殺戮の能率シカゴを舞台に繰り広げられる、愛憎の人間模様。現地ロケによる実写映像と巧みに織り込まれたストーリー展開に「紙芝居的なアドベンチャーゲームにもう飽きた」という制作者の魂の叫びがシビシと響かれます。

予約特価 ¥7,180



ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風

セガ/SS/定価 ¥7,800
陣営異なる敵軍が迫り、銀色の翼を持つ死神が空を舞う。今までのシリーズとは明らかに違う「大戦略」は、こんな想像を遙かに超えたリアルなビジュアルとあなただけの物語。兵器野郎なら泣いて喜ぶユニットの数々! 戦略次第で、あの大河を旗本とした戦術を組む事も可能です。

予約特価 ¥7,180



ウイングアームズ 華麗なる撃墜王

セガ/SS/定価 ¥5,800
某機種の「エースコンバット」を羨ましがっていたSSユーザーに朗報! 遂にサターンにも「華麗なるヒューマン」が参戦! 凄腕パイロットの物語。豪華(オリジナルカラーの赤が美しい)ヤスビットファイアー等のレシプロ戦闘機の英雄達を駆り、大空の戦場の迫力を堪能して下さい。

予約特価 ¥5,280



出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

コナミ/SS/定価 ¥5,800
一枚で二度おいしい豪華パックの第二弾! 今春アーケードに登場したばかりの「ツインビーヤッホー」に、以前アーケードでヒットした「出たな! ツインビー」がロープライスで楽しめます。人気声優、園田真理子さんの主題歌も収録されています。

予約特価 ¥5,280



発売日	タイトル	価格
SS 9/1	実戦麻雀	¥6,280
SS 9/14	ブレイクスルー	¥5,280
SS 9/15	将棋まつり	¥8,480
SS 9/29	QUANTUM GATE I	¥5,280
SS 9/29	スチームギアマッシュ	¥5,280
SS 9/29	永世名人	¥4,880
SS 9/29	魔法の雀士 ぼえぼえボエミ	¥7,180
SS 9/下旬	キング・オブ・ボクシング	¥5,280
SS 9/下旬	天地無用! 野望鬼ごころCD-ROM	¥7,180
SS 9/未定	おーちゃんのお絵かきロジック	¥4,500
SS 9/22	マスターズ 通かなるオーガスタ3	¥5,280
SS 9/29	X-MEN	¥5,280
SS 9/29	アイドル雀士 スーチャーバイRemix	¥6,380
SS 9/29	ゴールデンアックス・サ・デュエル	¥5,280
SS 9/29	信長の野望・天翔記	¥8,980

今月の 消費税率サービス

- (MD)ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ¥500
- (MD)エターナルチャンピオン ¥500
- (MD)ボールジャックス ¥500
- (MD)アイラブミッキー&ナルド ¥1,980
- (本体)魔法騎士レイアースバックGG ¥10,000
- (MD)美少女戦士セーラームーン ¥1,980
- (MD)ファンタジースター千年紀の終りに ¥1,980

緊急発売!

タイター/SS/定価 ¥5,800

予約特価
¥5,280

シミュレーションマニアもニヤリ!



¥TELにて

¥TELにて

アニメファンも納得!



¥6,280

¥7,980

セガサターン

- バーチャファイター ¥TELにて
- ワンチャイコネクション ¥5,800
- TAMA〜たま〜 ¥4,300
- ミスト ¥TELにて
- ゲイルレーサー ¥TELにて
- GOTHA ¥TELにて
- クロックワークナイト 上巻 ¥TELにて
- 真説 夢見館 ¥5,800
- 麻雀悟空・天竺 ¥TELにて
- RAMPO ¥6,780
- DAYTONA USA ¥TELにて
- パンツァードラグーン ¥TELにて
- ビクトリーゴール ¥5,940
- ぼほいとへべれけ ¥5,180
- ペブルビーチゴルフリンクス ¥7,680
- 麻雀激流島 ¥5,880
- アイドル雀士スーチャーバイSP ¥5,980
- ダイヤロス ¥5,940
- EMIT-1 ¥7,680
- EMIT-2 ¥7,680
- EMIT-3 ¥7,680
- ヴァーチャルハイドライド ¥5,080
- 三国志IV ¥12,880
- 輝水晶伝説アスタル ¥5,080
- グランチェイサー ¥5,080
- スーパーリアル麻雀PV ¥7,680
- 極上パロディウスI ¥5,080
- 完全中継プロ野球グレイテストナイン ¥5,080
- 新・忍伝 ¥4,180
- デジタルピンボール ¥5,080
- バトルモンスターズ ¥5,080
- ブルーシード 奇稲田秘録伝 ¥5,080

- サイドポケット2 ¥5,880
- 上海 万里の長城 ¥5,880
- 柿木将棋 ¥6,780
- アイルトンセナ・パーソナルトーク ¥7,680
- ゲームの達人 ¥7,780
- 制服伝説プリティファイターX ¥6,780
- 平成天才バカボン すすめ!バカボンズ ¥4,180
- DARKSEED ¥5,080
- 学校の怪談 ¥5,080
- バーチャルバレーボール ¥6,780
- 熱血親子 ¥5,080
- 実況パワフルプロ野球 '95 ¥5,080
- 口の中 ¥8,080
- リグロードサーガ ¥5,080
- クロックワークナイト 下巻 ¥4,180
- ゆみみみくす REMIX ¥5,380
- THE野球拳スペシャル ¥6,280
- シャイニングウィズダム ¥5,100
- レースドライビング ¥5,100
- 卒業ネオ・ジェネレーション ¥5,980
- 学校のコワイわさ 花子さんが来た ¥4,380
- 麻雀海岸物語 ¥5,980
- 水遊演舞 ¥5,100
- テレビアニメスラムダンク ¥5,980
- ウイニングポストEX ¥5,980
- ストリートファイターリアルバトルオンフィルム ¥5,100
- 球転界 ¥5,100
- 魔法騎士レイアース ¥4,220
- ファイブロ外伝 プレイジングトルネード ¥5,980
- A1将棋 ¥6,280

スーパー32X・メガドライブ

- スペースハリアー ¥3,880
- スターウォーズアーケード ¥6,480

- DOOM ¥5,480
- アフターバーナーコンプリート ¥3,880
- V. R. DELUXE ¥6,880
- サイバポロル ¥5,480
- TEMPO ¥5,480
- フレッドカプルスゴルフ ¥6,880
- メタルヘッド ¥5,480
- モータルコンバットII 究極神拳 ¥7,680
- 三国志IV ¥11,980
- シャドウラン ¥TELにて
- プロストライカーファイナルステージ ¥5,280

ジャガー

- エイリアンVSプレデター ¥5,500
- アイアンソルジャー ¥5,100
- テンベスト2000 ¥5,100
- ウルフェンシュタイン3D ¥5,100
- クラブドライブ ¥5,100
- 雷電-RAIDEN- ¥4,300
- ディノデュース ¥4,300
- クレセントギャラクシー ¥4,300
- ズール2 ¥4,300
- サイバモーフ ¥5,100
- DOOM ¥5,900

ハード

- メガドライブ2 ¥6,280
- メガCD2 ¥9,980
- スーパー32X ¥TELにて
- セガサターン ¥32,800
- カラーゲーム機各種 ¥9,680
- アタリジャガープラス ¥29,800

パーツ

- SS コントロールパッド ¥2,280
- SS バーチャスティック ¥4,380
- SS レーシングコントローラー ¥5,380
- SS ミッションスティック ¥6,980
- SS シャトルマウス ¥2,780
- SS サンサターンパッド ¥3,180
- SS ファイティングコマンド ¥2,280
- SS トルネードバック ¥2,740
- SS トルネードスティック ¥4,580
- SS マルチターミナル6 ¥3,480
- SS パワーメモリー ¥4,380
- SS モノラルAVケーブル ¥1,840
- SS ステレオAVケーブル ¥1,840
- SS S端子ケーブル ¥1,840
- SS RFユニット ¥1,840
- SS 電子ブックオペレーター ¥3,480
- SS フォトCDオペレーター ¥3,480
- SS ムービーカード ¥18,280
- GG パワーバッテリー ¥4,480
- GG ビックウインドウ2 ¥1,780
- GG TVオートチューナー ¥9,980
- GG AVケーブル ¥800
- GG 対戦ケーブル ¥1,120
- MD コントロールパッド達人 ¥1,880
- MD ファイティングパッド6B ¥1,880
- MD MD1用ACアダプター ¥1,180
- MD MD2用ACアダプター ¥1,180
- MD CPSソルジャー ¥580
- MC フレッシュクリーナー ¥2,400
- JG コントローラー ¥1,900
- JG ビデオケーブル ¥1,900
- その他 3RADD ¥5,980

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒

のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を活きたりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が8の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	07	15		
----	----	----	--	--

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 事務職
- 08 営業・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 公務員
- 13 アルバイト
- 14 主婦
- 15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- 01 ファミコン通信
- 02 ファミコン通信 BROS.
- 03 GameWalker

04 Vジャンプ

05 覇王

06 ゲームオン/

07 電撃王

08 寿現夢

09 LOGiN

10 ゲームスト

11 ゲーム批評

12 ゲームストEX

13 サターンファン

14 ファミリーコンピュータマガジン

15 セガサターンマガジンのみ

6 本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 今のまががいいと思う
- 02 アイドル・タレントを使ってほしい
- 03 アニメ調の絵にしてほしい
- 04 その他(具体的に希望を)

7 表1の今月の記事で面白かった(良かった)ものを8つまであげてください。

8 表1の今月の記事で面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

9 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)

10 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

11 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今月号の記事

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 01 LAND MARK | 26 ガーディアンヒーローズ |
| 02 DATA STATION | 27 ワールドアドバンス大戦略 |
| 03 セガサターン読者レース | 28 真・女神転生 デビルサマナー |
| 04 特報 バーチャファイター2 | 29 QUOVADIS |
| 05 特報 セガラリー・チャンピオンシップ | 30 宝魔ハンターライム |
| 06 特報 ふよふよ通(2) | 31 メタルファイターVMIKU |
| 07 特報 ダークセイバー | 32 群KING The Spirits |
| 08 特報 ドラゴン・フォース | 33 スチームギア・マッシュ |
| 09 特報 闘神伝S | 34 FEDA |
| 10 特報 天地無用/ 魍魎鬼 | 35 ブルー・シカゴ・ブルース |
| 11 特報 スーパーリアル麻雀グラフィティ | 36 ARENA |
| 12 特報 結婚 ~Marriage~ | 37 ウイングアームズ |
| 13 特報 ファラドゥーン | 38 ハングオンGP'95 |
| 14 特報 バーチャレーシング サターン | 39 ときめき麻雀パラダイス |
| 15 特報 ストリートファイターZERO | 40 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム |
| 16 特報 ガンバード | 41 卒業II |
| 17 VOYAGER | 42 魔法騎士レイアース |
| 18 SEGASATURN SUPPORTERS | 43 LUNAR EX |
| 19 最新 サターンの周辺機器事情 | 44 セガAMラッシュ |
| 20 NUDE na HARD | 45 AM2 Express Neo |
| 21 ひらけ/ 情報玉手箱 | 46 セガサターンソフトレビュー |
| 22 大バ王 | 47 CD BROS. |
| 23 ハイローラー会 | 48 次世代競技リーグ |
| 24 特集 建てる/にはまるシミュレーション | 49 付録/バーチャファイター2 ポスター |
| 25 出たなツインビーヤッホー/ | 50 付録/宝魔ハンターライムポスター |

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン | 11 NEOGEO (CDを含む) |
| 02 ハイサターン | 12 ゲームギア |
| 03 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 13 バーチャルボーイ |
| 04 スーパー32X | 14 ウルトラ64 (任天堂次世代機) |
| 05 レーザーアクティブ | 15 ムービーカード (ビデオCDデコーダ) |
| 06 プレイステーション | 16 フォトCDオペレーター |
| 07 3DO (REAL、TRY) | 17 電子ブックオペレーター |
| 08 PC-FX | 18 レーシングコントローラ |
| 09 スーパーファミコン | 19 バーチャスティック |
| 10 PCエンジンシリーズ | 20 アナログミッションスティック |

表3 ソフトリスト

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 001 AQUA WORLD 海美物語 | 069 ゼロヨンチャンプSpecial(仮) |
| 002 ARENA | 070 ソーラー・エクシブ(仮) |
| 003 アイドル雀士スーパードバイII(仮) | 071 ZORKI |
| 004 アメリカ横断ウルトラクイズ | 072 ただいま惑星開拓中/ |
| 005 アローン・イン・ザ・ダーク2 | 073 誕生〜デビューS〜(仮) |
| 006 ISTO。E。〜ジークの考えるサッカー〜 | 074 ダークセイバー(仮) |
| 007 Wizard's Harmony(ウィザースハーモニー) | 075 ダービースタリオン(仮) |
| 008 ウイングコマンドーIII | 076 ダライアス外伝(仮) |
| 009 ヴァンパイア | 077 大冒険(セント・エルモスの奇跡) |
| 010 F-1 Live Information(仮) | 078 TIZ(TOKYO INSECT ZOO) |
| 011 NBAバスケットボール サターン | 079 テーマパーク |
| 012 NHLホッケー サターン | 080 テクモスーパーボウル(仮) |
| 013 X-JAPAN Virtual Shock 001 | 081 テラレスタNEO(仮) |
| 014 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | 082 提督の決断II |
| 015 エアースアドベンチャー | 083 天外魔境外伝 第四の黙示録 |
| 016 エイリアン トリロジー | 084 DX人生ゲーム(仮) |
| 017 OVER DRIVE | 085 Defcon 5 |
| 018 おーちゃんのお絵かきロジック | 086 ときめきメモリアル |
| 019 オフ・ワールド・インターセプター | 087 ときめき麻雀パラダイス |
| 020 Chaos Control(カオス・コントロール) | 088 闘神伝S(仮) |
| 021 金沢将棋 | 089 DRAGON HEAD(仮) |
| 022 ガーディアンヒーローズ | 090 ドラえもん(仮) |
| 023 ガーディアンフォース | 091 ドラゴンフォース |
| 024 ガンバード | 092 ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮) |
| 025 キング・オブ・ボクシング | 093 ナイトストライカーS |
| 026 機動戦士ガンダム(仮) | 094 忍空(仮) |
| 027 キャラクシーファイト | 095 ノバストーム |
| 028 CREATURE SHOCK | 096 ハットトリックヒーロー サターン |
| 029 QUOVADIS(クオヴァディス) | 097 ハングオンGP'95 |
| 030 空想科学ガリバーボーイ(仮) | 098 BUG/ |
| 031 慶応遊撃隊2(仮) | 099 はくはくアニマル〜世界飼育係〜 |
| 032 結婚〜Marriage〜 | 100 バーチャコップ |
| 033 GEX(ゲックス)(仮) | 101 バーチャファイター2 |
| 034 ゲームの鉄人 THE上海 | 102 バーチャルオープンテニス |
| 035 現代大戦略 Strikes(仮) | 103 バーチャレーシング サターン |
| 036 コットン2 | 104 バーチャファイターCGポートレートシリーズ |
| 037 コブラ・ザ・サイコガン | 105 バチンコ倶楽部 |
| 038 GOTHIA II〜天空の騎士〜 | 106 必殺バチンココレクション |
| 039 ゴジラ 列島震撼 | 107 ビューポイント |
| 040 サンダー・ストーム&ロード・ブラスター | 108 ファラドゥーン(仮) |
| 041 青天大聖〜孫悟空〜(仮) | 109 FEDA |
| 042 THE 7TH QUEST? 11TH HOUR | 110 FIFAサッカー'96 |
| 043 THE RAY MAN | 111 ファンタジーアース(仮) |
| 044 The PSYCHOTRON | 112 ファンタステック |
| 045 The Tower | 113 風水先生(仮) |
| 046 ザ・ホード | 114 ふよふよ通(2) |
| 047 シーバスフィッシング | 115 プリンセスメーカー2 |
| 048 シュトラール〜秘められし七つの光〜 | 116 プロサッカークラブをつくろう/(仮) |
| 049 ショック・ウェーブ | 117 プロ麻雀 極S(仮) |
| 050 四柱推命ビタグラフ | 118 北斗の拳 |
| 051 心霊呪殺師 太郎丸(仮) | 119 マジックカーベット |
| 052 真・女神転生 デビルサマナー | 120 マスターオブモンスターズ |
| 053 真闘対局闘 善仙人 | 121 MYST2(仮) |
| 054 神前 人生の意味 | 122 メタルブラック |
| 055 時空探偵DD〜幻のローレライ〜 | 123 モータルコンバットII 完全版 |
| 056 実戦/ パチスロ必勝法SP(仮) | 124 燃える/プロ野球55 DOUBLE HEADER |
| 057 重武装機兵レイノス2(仮) | 125 USドラッグチャンプ(仮) |
| 058 3Dロボットシューティング(仮) | 126 行け/極中卓球部(仮) |
| 059 スーパーリアル麻雀グラフィティ | 127 LUNAR(仮) |
| 060 スターケイド | 128 ルパン三世〜THE MASTER FILE〜 |
| 061 ストリートファイターZERO | 129 レインドロップス |
| 062 ストリートファイターII ムービー | 130 レガシー・オブ・ケイン(仮) |
| 063 スナッチャー | 131 レジェンド・オブ・トリア(仮) |
| 064 スラムドラゴン(仮) | 132 レボリューションX |
| 065 セガラリー・チャンピオンシップ | 133 ROBO・PIT |
| 066 占都物語その1 | 134 ロードラッシュ |
| 067 戦略将棋 至高の定跡 | 135 ロボット混戦RPG(仮) |
| 068 セガインターナショナル ピクトリーゴール | 136 湾岸デッドヒート |

特集

建てる!に はまるシムシティ

～秋の夜長は都市づくりに励め!～

対戦格闘、ポリゴン、アーケードからの移植……。現在サターンで発売されているソフトには、そんなタイトルが多い。その中で、多くのユーザーがずっと待ち続けてきた「シムシティ2000」は、サターンの違う一面を覗かせてくれるタイトルだ。パソコンでもヒットしたこのゲームは、自らが市長になり、街を大きく育てる都市シミュレーションゲーム。パソコンを持っていなかったユーザーの目には斬新に映ることだ

ろう。だが、一方で複雑すぎないかと不安を感じる読者がいるかもしれない。そんな心配を一掃し、より多くの人に楽しんでもらうために、「シムシティ2000」の楽しみ方を特集する。きっと、発売日以降は寝れぬ夜が続くに違いない。

さらに、発売はちょっと先になるが、どちらも世界規模でヒットし、同様の喜びが味わえる「ザ・タワー」と「テーマパーク」の最新移植状況もお知らせしよう。



9/29
発売
P106

サターン版「シムシティ2000」を徹底紹介
そして「ザ・タワー」と「テーマパーク」の全貌を速報!



12月
発売予定
P110



12月
発売予定
P111

SIM

CITY 2000

シムシティ2000

●セガ・エンタープライゼス
●9月29日発売/5,800円

完成度 100%

市長となり都市を治める喜びを体験しよう

いよいよ発売が間近に迫った「シムシティ2000」。オリジナルのパソコン版を開発したアメリカのMAXIS社が直接移植を担当し、つい数日前までその日本語化作業が行われていた。

オリジナルからの最も大きな変更点は、年代によって建物のグラフィックが変化すること。自分の街が美しく発展していく光景は、ぜひ体験してほしい。その他にもオープニングや、あっと驚く銅像などで、サターンならではの内容を感じてもらえる。また、住民の様子を伝える「新聞」も「面白い」日本語になっているから、ちゃんと読んでみよう。



パワーメモリーは必携です



新しいデータをセーブするには、461ブロック、すなわち本体バックアップの全容量が必要になる。これでは1つのデータしか保存できないばかりか、これまでの他のゲームのデータをすべて消さなければならない。ここはひとつ奮発して買っておこう。

ゲームの流れを把握しよう

君の都市はこうしてできる

ゲームをスタートした瞬間から、キミは市長となる。自分だけの都市を発展させるためには、どうしたらいいのだろうか。

1 地形を作る



都市の土台となる地形を作る。スタートする時に「新しい都市」を選ぶと、地形は自動的に生成されるが、「新しい地形」を選べば自分の好きなような地形を生成することができる。

2 発電所を建てる



都市に必要な不可欠な発電所を建てる。発電所にはいろいろな方式があるが、年代が進むにつれて新方式の発電所が開発される。公害と発電量の2点が発電所選びのポイントになる。

3 住宅地・商業地・工業地を作る



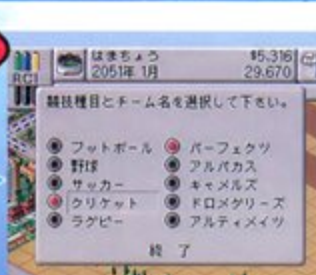
市民の家が建つ住宅地、仕事先になる商業地や工業地を、どんどん広げていこう。この「2000」では敷地の広さも自由に設定できる。美しく生まれ変わった建物のグラフィックも魅力。

4 交通網を広げる



道路や鉄道を使って市民の足を確保する。ただし、車の数が多い場所では渋滞が起ってしまう。空気汚染や騒音の元になってしまう。そうならないようにするのが市長の役目だ。

5 市民のニーズに答える



あまりに公害がひどかったり、犯罪が増えたり、市民は街を去ってしまう。市民の声をしっかり聞き、市民が望む施設を建設したり、条例を制定しよう。市長の腕の見せどころだ。

6 さらに大都市へ



さらなる産業の発展を目指し、空港や港を建設したり、市民の娯楽施設としてスタジアムや動物園を建てる。こうして都市は大きく発展していく。人が集まる条件を考え出すことが大切になる。

アイコンの 機能を覚えて しまおう

市長の命令はこれだけある

市長はいろいろな政策をとれるが、それぞれの命令はアイコン化されている。それらの機能を今のうちに覚えておこう。

地形エディット のアイコン



スタート時に「新しい地形」を選ぶと、地形エディット画面に入る。ここでは好きな場所に山や川を作ったり、逆に平坦な地形を作ったり、自由に地形をいじれる。自分が作りたい都市の将来を見据えて、それを実現しやすい土台を作っておくことが大切だ。

都市シミュレート のアイコン



ゲーム中に使えるコマンドは、「建設の指示」系から「分析」系に至るまで、多岐にわたる。複雑なコマンドがあることで、それだけ自分が考える都市作りができるようになっているはずだ。特に景観に影響する高速道路などは、美しい都市作りに貢献するだろう。



ブルドーザー

地形エディット画面で行えるような、土地の形を修正するためのコマンド。建物の取り壊しなどでもできる。やり直しに便利!



造園

木を植えるコマンドと、小さな川や池を作るコマンドの2種類がある。水は水力発電所を作る場合に大切になる。



電力

発電所を作ったり、電気を運ぶ送電線を配線したりできる。繰り返すが発電所の種類は年代によって変わってくるので注目したい。



水道

水を供給するポンプや、水を保存しておく貯水塔、上下水道用の水道管などを設置するコマンド。これも年代によってタイプが増える。



道路

通常の道路のほか、高速道路、一般道と高速道路をつなぐランプ、トンネルなどを作る。バス停留所の使い方もポイントか。



線路

道路とともに重要な交通網となる鉄道。通常の鉄道のほか、地下鉄も作れるようになった。どちらも駅を作らないと意味がない。



地形生成

山や丘を作ったり、平地を作ったりと、部分的な土地の修正を行うツール。ゲーム中に行うとお金がかかるが、ここではタダ。



水場

池や川を作るツール。水道確保に水場は大きく影響するので、適度な水場を設置しておくことでゲームが有利に進行する。



樹木

樹木を好きな場所に置く。木は1ブロックに1本とは限らず、同じブロックに数回木を置くことによって数本の木を設置できる。



教育機関

学校、大学、図書館、博物館を設置できる。これらを設置することで、市民のIQを増加させ生産能力を高める。犯罪にも影響あり。



公共機関

犯罪を減らす警察署、火災を防ぐ消防署、市民の健康を管理する病院などを建設する。警察を補助するための刑務所もある。



娯楽施設

住宅地区に人を集め発展させるために、公園や動物園、スタジアムを建設できる。もし水辺があれば、マリナを作ることも可能だ。



港湾

ある程度まで都市が発展してから、さらなる成長のために建設する。海港や空港ができることで、都市の産業が発展するはずだ。



ボーナス

都市の人口が一定数に達すると、特別な建物を建てられるようになる。市長官邸やシティホール、それにあんな銅像まで建てられる!



住宅地

低密度、高密度の2種類の住宅地を建設できる。住民が住む大切な場所なので、公害や騒音などに注意して場所を決めたい。



商業地

市民がいつも利用する場所なので、住宅地からあまり遠くない位置に建設した方がいい。遊技場、銀行、マーケットなどが含まれる。



工業地

既存住民の職場であると同時に、ここで働くという他の都市からも新規住民が移ってくるので人口増加につながる。公害には注意したい。



予算

税率の設定はもちろん、各項目ごとに問題点をアドバイスしてもらえたり、条例を制定したりできるようになっている。



海抜操作

海の高さを設定する。そもそも海を必要としない街作りを考えている場合は、あまり気にする必要はないツールではある。



土地自動生成

山、緑地、水場の割合を設定し、自動的に土地を生成する。海や川の有無も設定できるので、まずこれで生成して細部を修正しよう。



ナビゲーション

画面を3段階に拡大縮小したり、回転させたりすることができる。陰になっている部分を見るには、回転機能を駆使する必要がある。



ヘルプ

各建物の情報がわからなくなったら、このコマンドを使えばすぐ説明が表示される。L・Rボタンで代用することもできる。



近隣都市表示

プレイヤーが治める都市の周辺には、実は別の都市が存在する(ことになっている)。この都市と自分の都市人口を比べて見られる。



ナビゲーション

拡大、縮小、回転などで、都市をさらに見やすく表示させるためのツール。また、瞬時にその場所に移動できる標識もセットできる。



工業表示

工業、産業などに関するグラフを見ることが出来る。かなり細分化された項目に関する情報と、国内の需要なども見ることが出来る。



全体マップ

マップ全体の様子を眺められる。また特定の場所を画面に表示したい場合など、その場所を指定して中央に表示することも可能だ。



グラフ

人口や健康状態、教育環境などを、年齢別に分けてグラフ表示することができる。大都市になるまではあまり必要ないかも。



折れ線グラフ

人口、交通量、汚染量、犯罪率、地価、健康状態、教育水準、電気や水の使用量などの移り変わりを折れ線グラフで見られる。



表示切り替え

都市が大きく発展すると、住宅、商・工業地の分布などがわかりにくくなる。そこで特定の項目を画面から消したりするツールもある。



だいじょうぶ。適当にやっても街はそれなりに育つもんです。サターンは処理も速いから、みるみるビルが建つ。時代によって変化していく街並みも思った以上にうれしい。本家マクスが作った「最強のシムシティ」はダテじゃないのよ。

特集 建てるゲームはもうひとつマックス

超未来都市 を治める ために

初心者市長のための6大ポイント

市長の自由に街を作れるのがこのゲームの魅力だが、効率よく都市を発展させるにはコツがある。特に大切な6点を伝授しよう。

発電所



発電所にはいろいろな種類がある。1900年代には3種類しかないが、時間の経過とともに新型の発電所が開発されるようになる。ここで大切なのは、ほとんどの発電所には50年という寿命があるってこと。電力の供給量も発電所の種類によって違ってくるしね。

ここがポイント

●最初は比較的公害が少ない石油発電所を建設し、原子力発電所や核融合発電所が開発されたら作り替える、という方法が一般的。ちょっと変わった方法としては、寿命がない水力発電所をたくさん作る、というやり方もいい。

石油



→最初から作れる発電所としては、使える部類に入る。ただし寿命もあるし、公害だってないわけではない。途中で作り替えることを前提にして、計画を立てよう。

原子力



→普段は無公害で(?)コスト的にも優れた発電所。しかし運悪くメルトダウンが発生してしまうと、周辺の土地が放射能で汚染され、使えなくなってしまう。

水力



→まったく公害を起こさない。50年という寿命もない。いいことばかりのようだが、電力供給量がやたらと低いし、滝のすぐ上には設置できない弱点も。

ソーラー



→自然のエネルギーを利用した、公害のない発電所。ただし電力供給量は天候に左右されるので不安定。同じようなタイプの発電所としては、風力発電所がある。

鉄道と道路



このゲームには、いくつかの交通手段が用意されているが、それぞれの役目を正確に把握しておくことが重要だ。鉄道と道路は、一見同じ目的のために作るように思えるが、実

はまったく違う役目を持っている。例えば、道路を作ると、その両わきの街には人が集まってしだいに発展する。しかし鉄道の沿線に住宅などを建てても、発展するとは限らない。鉄道(線路)はあくまでも交通手段であって、街の中心にはなり得ない。覚えておこう。

ここがポイント

●線路の周囲に街はできないが、駅の周囲には人が集まってきて街が発展する。道路が混雑すると渋滞がおきて住民に迷惑がかかるが、これらにどう対処するかが問題。バス停留所を作れば自家用車の量が減り、渋滞が少しは緩和されるが……。



→線路はあくまでも交通手段。その沿線には、線路の隣に住宅地を置いて住民は住み着いてくれない。



→バス停を置くことは、道路の交通量を減らす方法の一つ。ただ、複数設置しないと機能はしない。



→マップの端に道路をひくと、隣の街と接続するが聞かれる。ここで接続すると、隣の街から人が流れきて、商業などが盛んになる。

↑接続方法は実にさまざま。トンネル以外は交差も可能だ。ちなみに毎分88台以上の通過で渋滞となる。

地下利用



地上だけではなく、地下も利用できる。具体的には、上下水道や地下鉄を作れるわけだ。地下鉄の役目は鉄道とまったく同じで、道路の交通量を減らすこと。鉄道と違って地下に作れるので、地上を有効に使えることが利点だろう。ただし地上よりも建設費がかかる。水道は住宅の地下に自動的に作られるので、市長はつながっていない部分をつなげるだけ。

ここがポイント

●地下鉄も鉄道と同じように、住宅の発展にはまるで役に立たない。ただし駅は別。また駅をどこに設置するかも、地下鉄の利用者を増やすポイントとなる。道路沿いに駅を置くというところは予想できると思うが、交差点に駅を設置するとさらにいい。



水道

→右上にある水色の塔は貯水タンク。このタンクがあれば、乾季の水不足に有効。ちゃんとポンプと水道管でつないでおかないとダメ。



地下鉄

→鉄道と地下鉄の最大の違いは、地下鉄なら地上を有効に使えるってこと。上級者は活用したい。



→地上の構造物は建造物がバリエーション豊かなため、多彩な街が造れる。地下鉄と地上の鉄道をつなぐトンネルもあるぞ。

→ポンプは設置場所によって、供給できる水量が変わる。池や川などの水場に近い場所は、普通の場所の倍近い水量を供給できるのだ。

高さ: 50
地価: \$106,000
犯罪: なし
公害: 低レベル
電力供給: YES
水供給: 30,240ガロン/月

さすがサターン版 ソニックがいました!

パソコン版では人口が3万人を超えると建てられた市長の銅像。これがなんとサターン版では、ソニックの像になっている。しかも分析アイコンで見ると、レンダリングされたソニックがグリグリ回る。



人口3万人を突破して、都市のランクが1つアップ。ただ、像を建てられても、進行上はなんの影響もない……



予算



予算

項目	2059	2059
教育	2059	2059
年度末予想収支	\$	1,625
現在の資金	\$	8,432
年度末資金予想	\$	10,057

↑いろいろな項目の専門家に、意見を聞くことができる。この声を参考に、予算の調整をするのも市長の役目だ。

いろいろな施設を建てるには、当然ながらお金がかかる。そのお金は税金によって得られる。市長はこの税率だけでなく、都市を維持するための経費なども考える必要がある。

ここがポイント

●税率はただ上げればいいわけではない。市民の反感を買うことになり、他の都市に引越されてしまう。また以下で紹介するように「災害なし」にしておいた場合は、消防署への予算を減らしてもまったく問題はない。初心者におすすめ。

↑場合によっては、条例を制定する必要もある。特に犯罪と公害に関する条例は、絶対に必要だ。

都市条例

項目	設定
観光広告	
ビジネス広告	
都市美化運動	
カーニバル	

予算

項目	2059	2059
今日までの支出	%	-83
今日までの収支	\$	667
年度末予想収支	\$	1,741
現在の資金	\$	8,432
年度末資金予想	\$	10,173

↑「災害なし」になっているなら、消防署の予算を減らしてもまったく問題はない。するいけどね。

災害対策



都市を発展させていく過程には、いろいろなトラブルが待ち受けている。それらの災害に対する対策、そして予防策を考えておくの



も、市長の重要な仕事だ。まず予防策についてだが、基本的には警察署や消防署をうまく配置しておく必要がある。そして災害が起きてしまった後は、警察なり消防隊なりを災害の現場に派遣するしかない。



↑スタートボタンを押せば、初心者にもうれしいオプションを設定できる。

ここがポイント

●初心者は「災害なし」オプションを選択しておこう。こうすれば災害はいつさい起こらない。だが、腕が上がってきたらぜひ「災害あり」に挑戦してほしい。オプションで「災害地へ移動」を選択しておけば、災害発生時にその場所が表示される。



↑市長の政策があまりにひどいと、ストレスがたまったら市民が暴れ出す。警官隊と消防隊をうまく派遣して、暴徒を鎮圧しよう。

地形エディタ



地形エディタは、ゲームスタート時に「新しい地形」を選んだ場合のみ登場する。初心者はこのモードに入り、なるべく平坦な地形を作っておくと、ゲームの進行がしやすくなる。ただし平坦すぎてもダメ。川がなければ吊り橋が作れないし、見た目に美しい都市にはならない。その他の使い方としては、実在する地形を自分で作り、そこで都市を発展させる、という楽しみ方もある。

ここがポイント

●ゲーム中に地形を手直しすると、かなりの費用が必要になってしまいます。すでに将来の都市像をハッキリ思い描いている人は、初期の時点でその都市に合った地形を作りたい。また水力発電所のために、滝を作っておくという手もある。これは便利。



↑これで初心者市長にもいじりやすい、平地ばかりの地形のできあがり。これをもとに、細部を修正するのも、なかなかいい手だ。



↑水力発電所には寿命がないが、滝にしか作れない。そこで最初に滝を作っておけば、一見のとおりに、水を流せば滝が完成。

手腕が問われるのはこれから

以上の6点は、初心者のためのポイントであって、大都市を作るためのポイントではない。まずは人口1万人突破を目指そう。その後は急がずに、ゆっくり建物を建てていけば、破産もないはず。ゲームを攻略するというより、自分だけの都市を自分なりにデザインするという感覚で遊んでいけば、理想の都市がサターンに誕生する。

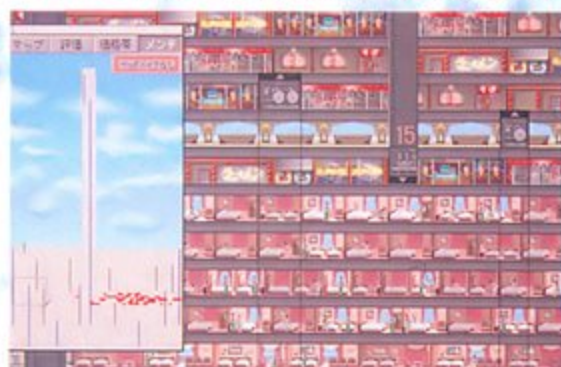
The Tower

ザ・タワー

●オープンブック
●12月発売予定/6,800円

完成度 40%

世界を席巻した純国産のビルオーナーシミュレーション

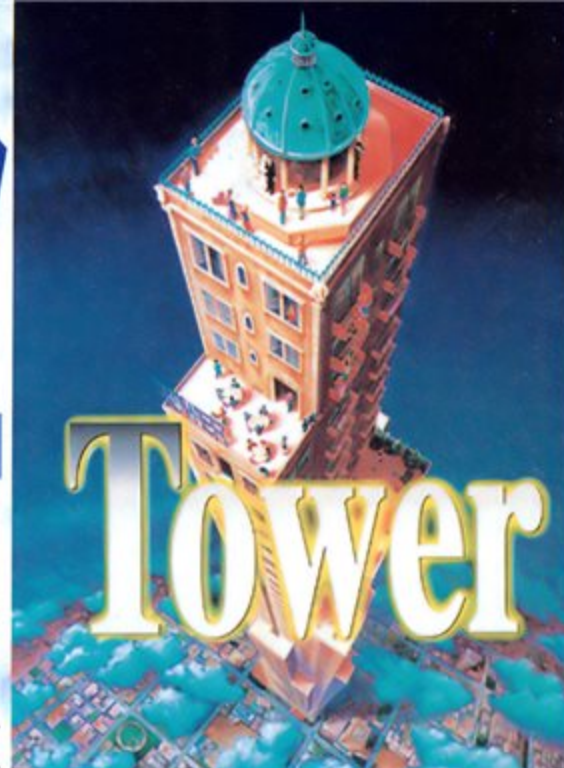


「タワー」では1日の時の流れがある（というより重要）。ひたすらビルを拡張するのでもいいが、「裏窓」のように人々の動き回る様を観察したり、変わりゆく美しい空を眺めているだけでも楽しい。



パソコンでヒット中のビル建築・管理シミュレーション。実はこのゲーム、正真正銘の純国産ゲームにもかかわらず、あの「シムシティ」シリーズの作者ウィル・ライトが絶賛、海外では「シムタワー」の名前で発売された。

基本的なルールは至って簡単。ビルのオーナーとなったプレイヤーが、積み木を並べる感覚でオフィス、レストラン、ホテル（客室）、娯楽施設などを建てていき、タワーの評価を高めるのが目的だ。テナント料や収益が、建設費に当てられていくので、人が集まらなければゲームも進行しない。そのためには、騒音や賃貸料のバランスな



どへの配慮はもちろんだが、最大のポイントは、フロアの移動にどれだけストレスを感じさせないかということ。移動の中心はエレベーターやエスカレーターだが、この台数や運行パターンを、時間帯やエリアの状況に合わせて細かく管理しなければならない。

サターン版は、かなり新しい要素が追加されることになっているので、パソコン版で遊んでいた人も注目してほしい。

サターン・バージョンはこうなる!

「ザ・タワー」はずっと進化します。そのための第一歩としてサターン版では大きな冒険をしています。ゲームデザイナーで生みの親の斎藤さんの言葉どおり、しばらくこのゲームからは目が離せない。

編集部 サターン版での仕様変更を具体的に教えてください。

斎藤 1つは、ツインタワーを建てられるようになったということです。これによって、人々の流れにますますバリエーションができる。もう1つは、タワーを建築する場所の条件を、国際空港都市、リゾート都市、

ビジネス都市、商業都市の4つから選べる予定なんです。それから、飲食店の種類を自分で選択できるようになったので、人々の経済力や嗜好に合わせて、高級レストランにしたり、ファーストフードを出店しなければならなくなった。つまり、それだけ人の個性がはっきり出せるようになったんです。これは、人の行動に関する性格のパターンの（プログラム上の）アルゴリズムを大幅に膨らませて奥行きをつけることで実現しました。メモリの少ないコンシューマ機では個々にデータを持たすことがしんどいのでそれを補うことを、開発が苦労して考えたわけです。タワーの中の人々のニーズや経済力というのがはっきりしてるから、そして、よりリアルな状況が繰り広げられていくのです。

編集部 そんなリアルさをうかがわせる、それぞれのテナント内でのアニメーションも入りますか。また、

イベントなどはあるのでしょうか？
高野 虫眼鏡でオフィスや客室などをチェックすると、数秒間ですがアニメーションが見られます。サターンの性能とCD-ROMの容量の利点ですね。また、決定ではありませんが、何らかのイベントも考えています。

編集部 マウス対応ですか？
斎藤 しない方向で考えています。サターンは、パッドが100%標準なんですから、それで最も快適に遊べるインターフェイスに作り替えるべきです。逆に、ゲーム性そのものは、コンシューマだからといって、低年齢層に合わせて易しくすると、子ども達に媚びを売るとなると作り方はしたくない。むしろ、彼らに衝撃を与えたいですね。今後、この「タワー」の世界をもっと広げて、将来はネットワークにも対応させていくつもりです。その過程として、今回のサターン版も絶対おろそかにはできない。だから、内部的にほとんど作り直して、バージョンアップと言えるほどです。それで、「The」が付いて「ザ・タワー」と呼んでるんですよ。

編集部 本物の広告もゲーム中に使われるそうですが、

斎藤 タワーバージョンっていう部分に宣伝の映像が流れるんですが、単

世界を襲った「タワー」の生みの親、オープンブック（株）の代表でもある。



ゲームデザイナー

斎藤由多加

に広告というんじゃなくて、ゲームの中でも「市場競争原理」が働くわけで、プレイ中に広告を流せば、オーナーであるプレイヤーに収益がもたらされるわけです。そしてなによりも、現実的にこれで、ソフト自体の価格もぐっと下げられたわけです。

これは、将来インターネット版になった時、プレイヤー達が作り上げた仮想のタワー群に本物のテナントを入れ、本物のサービスをそこで提供する「タワーシティ構想」の実験であり布石なんです。ですから、ぜひこのサターン版をプレイして、参加の準備をしてください。

企画室

高野泰司



サターン版などの企画やパブリシティを担当。「次号は画面もお見せできます」とのこと。

theme PARK™

テーマパーク

テーマパーク

●エレクトロニックアーツ・ビクター
●12月発売予定/5,800円

完成度 **50%**

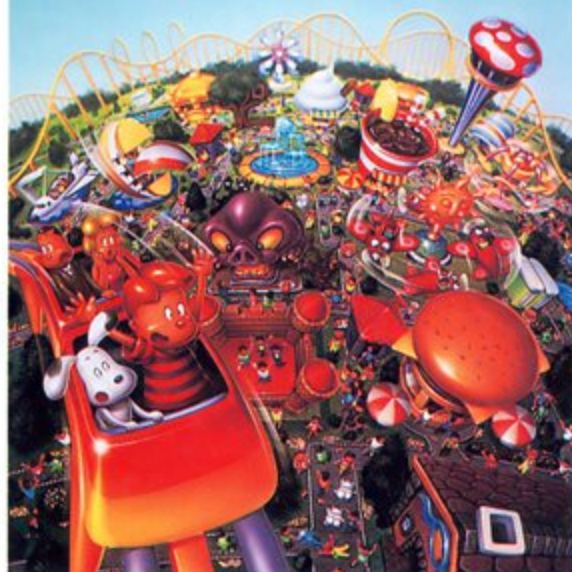
みんなに喜んでもらう遊園地シミュレーション

多くの人が集まる遊園地を作る
ことが大切。それには彼らの意
見（ふきだし）を聞くこと。



「テーマパーク」は、「ポピュラス」や「パワーモンガー」を産んだブルフロッグ社がパソコンで発売し、大ヒットしているゲームだ。同社の天才ゲームデザイナー、ピーターモリニューが日本のディズニーランドに來園した際に思いついたという逸話もある。

つまり、このゲームで建設するのは遊園地。お客さんが満足してくれるような、素晴らしいテーマパークを世界中に広げていくのが、プレイヤーの目的なのである。ゴーストハウスやジェットコースターなど数々のアトラクション、ハンバーガーショップなどの飲食店、それに通路や従業員をどう配置していくかで、入場者数や飲食店からの収益が変わってくる。



さらに、入場料やファーストフードの味付けの設定まで、どうすればお客さんに喜んでもらえるかを考えるのも、オーナーたるプレイヤーの役目だ。世界に打って出る場合は債権などの活用も検討することになるので、建設というよりも、経営のシミュレーション色が強く、プレイしながら、遊園地の裏側も垣間見ることができる。

「シムシティ」とも、「ザ・タワー」とも違う、イギリス産のこのゲームをサターンで遊べる日は近い。

サターン・バージョンはこうなる!

アトラクションの故障や品物の補充、さらにはポテトの塩の量の調整まで、とにかく細かい所まで考えられているこのゲーム。「経済学の本テキストとしても使えるはず」という平井さんの言葉にも注目だ。

編集部 パソコン版とサターン版の違いはありますか?

平井 容量などの問題で、すでに発売されている3DO版同様に、アトラクションの数がほんの少しだけ減ってます。でも、それ以外はグラフィックやゲームバランスなど、パソコンと同じです。

編集部 コンシューマということで、

難易度を下げたりすることは……。

平井 それはいいですね。ゲームの面白さという部分では完成されていますからね。まあ、海外ゲームだと少しユーザーを突き放した感じもあるんですけど、逆に、その質の高さをコンシューマのユーザーに、どう伝えていくかが、これからの私達の課題だと思っています。確かに難易

度も高いんですが、初級や中級で遊んでしまうと、アトラクションの数が限られていたりして、楽しさも限定されてしまうんです。ですから無理してでも、最初から上級で遊んでほしいです。ハマれば絶対損はさせませんから(笑)。

編集部 サターン版の画面はいつ頃?

平井 来月までもう少し待ってください。表示速度などもかなりいい動きをしているんですよ。

編集部 続編などもあるのですか?

平井 「2」というタイトルはないんですが、同じエンジンを使った「テーマホスピタル」という、病院経営

シミュレーションや、刑務所を舞台にしたものをブルフロッグで企画しています。



広報

平井健雄

面白さをユーザーに伝えるため、3DO版で研究中。サターン版のデモもいそいそだ。

最強のシミュレーションマシンとなる日はくるか……?

さて、今回はパソコンから移植される大作の紹介になったが、コンシューマオリジナルでも、一軒の家を建てる「サクセスストーリー」や「ただいま惑星開拓中!」、それに独特の条件を持たせた「風水先生」といった異色作が次々に登場してくる。今まで目立たなか

ったシミュレーションゲームだが、今後はラインナップの大きな柱となるに違いない。この勢いで、「アクションゲーム専用マシン」というイメージも変わっていくだろう。CPUパワーをフルにいかした思考型ゲームが多数発売されることを願いたい。



アルトロン「ただいま惑星開拓中!」未来のロボット惑星開拓が舞台だ。

出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

「ヤッホー!の紹介はどうした!!」と言われても……

- コナミ
- 9月29日発売
- 5,800円
- SHT(シューティング)
- 2人同時プレイあり
- 全年齢推奨

完成度
100%

コミカルシューティング
の雄、得意の「合体攻撃」
でサターンにお目見え!



「出たな! ツインビー」の素朴な疑問に迫る!



アニメチックなデモバリバリッ! 的な「ヤッホー!」のイメージが強く、いまいち存在感が薄い「出たな! ツインビー」。実際にプレイしてみれば、シビアさと爽快感のバランスに思わず

ニヤリとさせられる佳作だということがわかるはず(同時に、「ツインビー」のキャラクター展開のルーツもね)。というわけで、今月は「出たな!」をクローズアップしてみようかなと……

ヤッホーもちゃんと入ってるよ



事情があって紹介できないけど「ヤッホー!」も「上出来」で入ってますよ。

疑問 その1 画面モードは「ARCADE」と「FULL」どっちがいい?

「出たな!」にはオリジナル版と同比率の画面モードと、横幅を引き伸ばしたモードが用意されている。後者は、縦方向の突進に対して若干対応が遅れるので、オススメは前者。



◀ARCADE ▲FULL

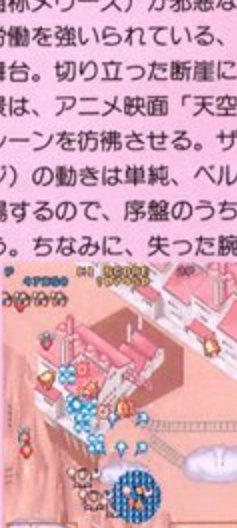


おまけ! 高密度紹介 出たな! ツインビー スーパー ダイジェスト

「出たな!」は全7ステージの2周エンド構成。プレイのテンションは常に高めだけど、せめてステージごとにガラッと変化するパステル調の背景、奇妙なデザインの敵キャラを見て、心を和ませようじゃありませんか。ねえ。

惑星メルの人々(通称メリーズ)が邪悪な異星人イーバに強制労働を強いられている、鉄鋼所までの溪谷が舞台。切り立った断崖に囲まれた収容所の風景は、アニメ映画「天空の城ラピュタ」の1シーンを彷彿させる。ザコ敵(野菜をイメージ)の動きは単純、ベルを隠した雲も多数登場するので、序盤のうちに装備を整えておこう。ちなみに、失った腕を治す救急車は、ステージごとに1機につき1回出現する。やられても焦らずに。

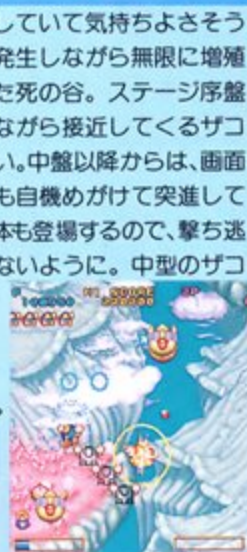
ステージ1 風の谷



口からは泡、両腕からは3方向弾を撃つメカガニがステージ1のボス。本体の弱点は額の球体。攻撃はそれほど激しくなく、耐久力も低いが、どちらかの腕を集中攻撃で破壊し、敵の攻撃力を弱めてからのほうがより安全に戦える。

見た目はフカフカしていて気持ちよさそうだが、実は、毒ガスを発生しながら無限に増殖するカビが散布された死の谷。ステージ序盤から、放物線を描きながら接近してくるザコ敵のチェックが厳しい。中盤以降からは、画面からいったん消えても自機めがけて突進してくる邪悪な緑色の球体も登場するので、撃ち逃しもチェックを怠らないように。中型のザコでは、画面中央やや下で待機する編隊、高速突進と退避を繰り返すヤツにご用心。

ステージ4 かび地帯



長い手を2本伸ばし、弾をばらまきながら左右に飛び回るステージボス。弱点の球体にショットを当てると、雷を一直線に3回撃って落とす。この時に画面隅に追い込まないように、ショットを当てたら雷の間隙を見切って、画面中央に避難しよう。



ステージ5のボスは、胴体パーツを引き連れて画面上を横切りながら、頭部から攻撃をする。攻撃パターンは多方向弾、3連レーザー、誘導弾の3段階。いったん画面から消えた後に再出現する場所を予測し、先回りをして弱点の頭部に集中攻撃だ。

舞台はイーバが侵略する以前にメルを流れていた川の源となっていた場所。敵キャラのイメージは台所用品。元祖「ツインビー」のファンは懐かしいかも。ザコ敵は全般的に数で勝負してくる感があり、そのぶん溜め撃ちショットなどであしらいやすいとも言えるが、破壊されるまで画面4隅の壁を反射し続ける敵だけは慎重に対処しよう。5個以上まとめて野放しにしておくとパニックするだろう。ここでバリアを「シッポ」に変えるのもデッド。

ステージ5 地下水源

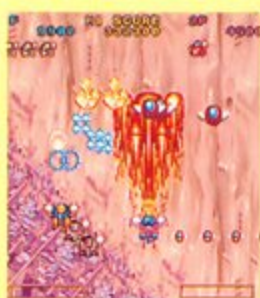
疑問その2 装備するなら「バリア」or「しっぽバリア」?

「出たな!」の特徴はバリアが2種類あるという点。ノーマルバリアは敵の体当たりや敵弾を受けると小さくなっていき、最終的には消えてしまう。対するしっぽバリアは、分身と同じく自機を追尾し、ザコ敵や敵弾を消してくれるいわば「半無敵オプション」だが、一度装備するとミスするまでそのまま、という融通の利かなさがある。弾よけに自信があり、敵の出現位置や移動パターンをある程度把握していれば、後者を装備してアグレッシブなプレイを楽しむのもよいが、そうでない人は紫のベルには手を出さず、バリア張り替えのタイミング判断に神経を集中し、ノーマルバリアで守りのプレイに徹しよう。



疑問その3 2人同時プレイのメリットとデメリットは?

シューティングシリーズの「ツインビー」で絶対必要条件ともいえる多人数協力プレイは、「出たな!」でも2人まで可能。プレイヤー機どうしが接近または接触した状態で繰り出せる強力な合体攻撃（下の写真参照）は大きな魅力だが、画面内がゴチャゴチャして注意力が散漫になり、ベルの取り合いになるといった面もある（そこがイイという意見もあるけど）。また、分身パワーアップは一方しか装備できず、同じ種類のバリアも装備できないといった制約がある。



高空からメルを監視しているイーバの巨大戦艦を追撃するステージ。背景の雲の中に隠れているペンギン砲台は、一度引込むと再出現するまでの時間が長い。なるべく画面の上の方で始末をつけておきたい。空中の敵では、一列に並んで突進してくるコウモリや、画面の四隅から出現する巨大折り鶴など、耐久力の高いキャラが出現する。ステージ中盤あたりから、溜め撃ちショットの使い方がかなり重要になってくるぞ。

ステージ2 雲海

巨大戦艦は出現してもすぐには破壊できない。まずは砲台からの攻撃や回転するオールをかわし、船の側面を往復する。中盤以降に出現するハチ型のザコ敵は、体が大きい上に耐久力があるので、溜め撃ちで対応。最後は船尾に出現する光球を撃て。

惑星外からの敵の侵入を防ぐためにイーバが建設した、空中要塞が舞台だ。小型のザコ敵の動きも、背後から出現したり画面両端からにじり寄ってきたりと除々に複雑になっていく。編隊を撃ち潰そうと画面隅に追い込まれやすくなるので、敵の出現位置からあまり大きく動かず、溜め撃ちショットも有効に利用して、危険の芽を摘め。地上(要塞上?)の敵は、配置されている場所がイラシイ。

ステージ3 天空の要塞

ステージボスの弱点である中央の球体は防壁で守られているが、その周囲にある羽根にショットを当て続けられれば、球体が露出するようになっている。ダメージを与えたらハネを撃って防壁の位置を調整……の繰り返しでじっくり攻略しよう。

イーバが構築した、砂漠地帯の防衛基地。同時にメルの人々を洗脳する、こわい場所でもある。火炎放射機1組は、片方を壊すと残りが回転しながら炎を吐くようになるので、下手に近づかないように。ワープするザコは、連射ではなくタイミングを計って確実にしとめよう。一見硬そうな宝石の板はちゃんと破壊できる。一発当てたら猛スピードで突進してくるので、逃げずにカタをつけよ!

ステージ6 イーバの神殿

ボス本体の2カ所から発射されるレーザーは見切りやすい。問題は高速で画面を横切る銃球だが、実は安全なY軸ラインがいくつか存在する。ただ銃球はボス本体を中心に回転するような軌道を描いているので、あまり画面両端には近づかないように。

イーバ星人以外の生物は生きられないという、秘密の隠れ家。最終地点にはイーバの帝王、「脳味噌昆虫」が潜んでいる。昆虫をモデルにした中型ザコは、溜め撃ちで素早く始末。ノーマルバリアを装備し、三角ウェーブショットや溜め撃ちのショット(/)を発射する敵は、X軸を極力合わせず、左右に動き回ってチビチビとダメージを与えていこう。終盤に2体同時に登場するシーンを乗り切るには、スピードが最低でも3はほしいところ。

ステージ7 地底都市

画面を横切っていく球体は動きが素早く、これといった法則性もない。せめて画面中央付近にポジショニングし、球体同士に挟まれるのを警戒しよう。これといった弱点はなく、本体に攻撃していれば意外とあっさり倒せてしまう。本当に最終ボス?

ガーディアン ヒーローズ

早く6人同時対戦ってのをやってみたいな

●セガ
●年末発売予定
●5,800円
●A・RPG
●2~6人同時プレイ

完成度
40%

なかなか主人公が出てこないけど、もう少ししたてばドカンと出る…はず?

これくらいスプライト性能を使ってこそこのサターンだ

冬の発売に向けてジワジワと開発が進行中の「ガーディアン ヒーローズ」。読者の期待も高まりつつあるので、そろそろ必殺技やシステムを完全に解説したいところだけど、あと少しだけ待っていてほしい。システム部分の開発が先行しているため、まだ(画面に)姿

を現していない主人公のハーンをはじめ、他のキャラクターの技、そして白熱の6人対戦モードなどを画面写真として見せられるのはもう少し先になりそうなのだ。とりあえず今回は、ステージ4への分岐パターンおよび、敵側のキャラクターを中心に楽しんでくれ。

多彩なグラフィックパターン!

通常攻撃の連携技



特殊な必殺技



このゲームの操作系は基本的に攻撃ボタン(強・弱)と防御ボタン、そしてライン移動ボタンがメイン。格闘ゲームとしては比較的簡単な操作で、豊富なグラフィックパターンと多彩な技が楽しめる。ここではランディーを参考に、ちょっとだけ連続写真を見てみよう。まず通常攻撃だが、これは単発だけでなく、ボタンをうまく連打すると上の写真のように連携技(キャラによってつながる回数は異なる)を爽快に叩き込めるぞ。ちなみに、敵を踏みつけるランディーの必殺技は、3回連続して出せるが、それぞれポーズが違ってたりする。ちょっとした芸の細かさが遊ぶときの楽しさにつながっていくんだよね。



メガドライブの「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」で確立した痛快なシステムを、さらに発展、洗練させた「ガーディアン ヒーローズ」。魔法や必殺技のエフェクトの派手さはさすがサターンという感じだ。開発途中で、グラフィックはまだお見せできないが、各キャラクターごとの演出も期待したいところだ。

ここまで明かされたステージ分岐

このゲームのステージ構成は一本道ではなく、いくつかの分岐でシナリオが微妙に変化していくことは、前号で紹介したとおり。今回は、以前紹介したステージ3までの展開に加えて、ステージ4までの分岐を表にまとめた。これを見ると、序盤は王国の中心部への侵攻、レジスタンスとの接触、森林中の走破といった3タイプに大別されることがわかる。実際にはそれぞれボスキャラやイベントも存在するが、まだ見せられないのが残念だ。



ステージ4-A

都市

大挙する王国軍兵士



王国の工場の分岐シーンで「徹底的に破壊する」を選択すると、ハーン達のさらなる侵攻が始まる。シナリオ的には最も強気で勇ましい展開だ。



華麗な二刀流



バルガーと対決!

王国の王子で騎士団長でもあるライバルキャラのバルガーと、全面抗争に入る! あいかわらずの憎々しい言葉遣いと、華麗な二刀流で攻めてくる。

そして舞台は屋外へ



教会では狭くて戦いにくいと判断し、広い庭へと舞台を移す。障害物を気にせず思いっきり暴れてしまえ!

ステージ4-B

橋

レベルアップで強化した魔法をくらえ!



王国の工場で「ひとまずひく」を選択すると、風化した橋を渡るルートに。ここまで来るとレベルもある程度上がっており、魔法も強力になっている。ここぞという時にバリバリ使いたい。

橋の上には新たな怪物が! しかも2体だ!



ボロボロの橋を渡ろうとすると、なんとジャイアントが2体も立ちふさがる! 動きは重いかわりはあなどれない。



ステージ4-C

山岳



険しい岩肌を踏破した先に……



響き渡るのは誰の声なのか?



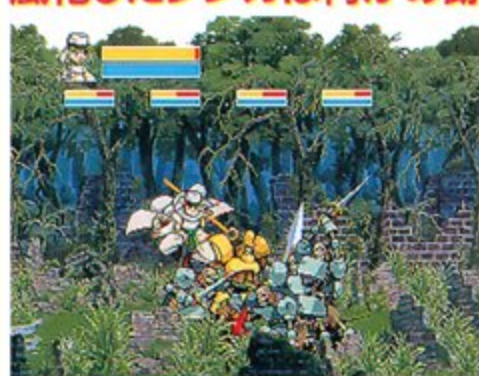
なかなかやるな! ならば次はワシが相手だ!

ハーン達に挑む声の主はいつた? ニニは人跡未踏の地ではなかったのか?

ステージ4-D

山頂

風化したレンガは何かの跡か?



予期せぬバルガーとの対面! 剣を合わせんとした瞬間に……



山頂にはなぜかバルガーが! しかも地面からは片腕しかないグレイのアンデッドが登場! どういうことだ?

なんと、アンデッドがもう1体!



「ガーディアン ヒーローズ」の魅力の1つ それは続々と登場する魅惑のキャラクター!



最後は、前回の主人公達6人に続いて、さらに帝国軍関連の5人を公開だ!

本作でチームリーダーを務めているはん氏がデザインする、温かみのある曲線が魅力のキャラクターは、トレジャーのデビュー作「ガンスター ヒーローズ」の時代から支持を得ただけに、昔からのユーザーも含めてじっくりと堪能してほしいぞ。

▶見た目以上に長く生き永らえている暗黒魔導士。かつての剣の時代から数々の歴史を見てきた男で、現在は王家に入り込んでいる。しかし、その目的は機械文明と自分の魔術を利用した国の支配。そして暗黒魔導士の建国である。暗黒魔導の力によりほとんど年を取らない体には、恐ろしいほどの魔法力がひそんでいる。彼と互角に渡り合えるのは、遠い昔に共に生きていた魔導士達ぐらいのものだが、もはやその生3日は知るよしもない。

支配をもくろむ 暗黒魔導士



ラインハルト・バルガー

▶ハーンたちのライバル的存在で、ゲームの冒頭の「剣闘取組戦」以降、ことあるごとに邪魔をする。王族の子孫で、王子でもあり、黒騎士団団長でもある。二刀流の剣技と魔法力はかなりの実力があり、王国に逆らう者たちを容赦なく懲罰する(ちなみに、片方の剣はギンジロウが探し求めている「村証」である)。現在は王の命令によりカノンの魔導国家政策の補佐をさせられているが、カノンの専横ぶりを快く思っていないため、本気で協力するつもりはないらしい。性格は荒く、頑固者であるが、その行動には一貫したポリシーがあるようだ。妹のルシア姫にだけは優しい一面を見せる。

カノン・G・グレイ

▼ラインハルト・バルガーの妹で、王国のお姫様。実はけっこうおてんばで、まだハーンが騎士団団長だったころ、彼を用心棒にして(ちょっと気があった?) こっそり城を抜け出し、よく街で遊んでいた。しかし、それが発覚したためにハーンは団長の座を追われてしまい、今も気にかけている。一国の姫であることに自覚があまりないものの、性格はしっかりしており、意志も強い。最近のカノンの政策に表立って不平を示していないが、内心では魔導国家になることが平和への道ではないと不安を抱いている。

イブシ・ギンジロウ



気ままなおてんばなお姫様 ルシア・バルガー

マッちょ・ゴロー

自由に生きる 強奪団頭領

どこの国にも属さず、自由奔放に生きていくのを信条にする偉丈夫。実はある強盗団の頭領。ほしいものはたとえ王国の物でも奪い取る主義で、これまでに数々の我流空手といういろいろな財宝を手中に収めてきた。一見すると近寄り難い強盗団だが、義理、人情に厚く、愛した恩は決して忘れない「義」の男である。最近では荒れ果てた山をめぐらしてあり、いたって静かに暮らしているが、彼らが野合込んだ財宝を狙う盗賊が多いらしい。



二刀流の 黒騎士団長



セレナ・コルセア

ハーン・サムウェル



ニコレ・ニール



ランディ・M・グリーン ウィズワード・M・ニヤング



ズル・パ・イヤー

王国の中間管理職を務めるとはけた道化(?)者。憎めない性格といえるが、本質はいたってずるく、自分では何もせず、いつも他人任せに生きている。そのくせ手柄だけは独占したがる。他の騎士団からはうとまれていて、ふだんは独立遊撃隊として自由行動をとっているため、意外なところにも顔を出すことがあるようだ。王家に対しては一種敬虔の態度を示しているが、腹の中では「利用できるものはすべて利用する」くらいにしか考えていない。今度の作戦で何かたくらんでいるとかいえないとか。



遊撃隊を率いるお調子者



アンデッドの英雄

チームリーダー/キャラクターデザイン: はん

キャラクターのイメージ、中でもハーンとランディは初めから頭の中にはあったんです。ハーンは青年で主人公っぽいタイプ、ランディはハーンのなところをカバーする感じで、ガンスターのレッドとブルーの延長みたいなものですね。それから、ギンジロウは本当はもっと若かったんですけど、スタッフから「ジジっ! ばい! ャツがほしい」という意見が出たので、そのまま年齢を増やしちゃった。でも、今考えているアイデアがそのまま生かされたらすごくイカすキャラになると思います。逆に、私は女性キャラが苦手であんまり描けないんですけど……、今回は売らないとマズイんで。まあ、知恵を絞ってたくさんサービスしてみたというか、特にニコレなんかはサービス過剰になって感じもするんですけど(笑)。

読者の皆さんから、編集部を通して、イラストや手作りのグッズがたくさん送られてきて、個人的にはすごくうれしいです。自分ではどういうところが人気の理由かわからなくて、今回もいろいろと試しながらキャラクターデザインやりましたから、どういうところがいいとか悪いという感想を送ってほしいですね。

ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～

発売直前で心ときめく諸君に贈る衝撃的事実の数々

- セガ
- 9月22日発売
- 7,800円
- SLG
- 5人まで参加可能
- マウス対応

完成度

90%

数々のポリゴン兵器がところせましと駆け回り、熱き火花を散らし合う!

発売直前記念・キャンペーンチャート大公開!

いよいよ発売を今月22日にひかえ、多くのユーザーの心を揺さぶっている「ワールドアドバンスド大戦略」(以下「WA大戦略」)。その「WA大戦略」の中でもっとも期待が高く、ゲームの特徴でもあるモードがキャンペーンゲームだ。

キャンペーンゲームは歴史に沿って各地を転戦できるというもの。このモードでのプレイを待ち望んでいるユーザーにとって、今もっとも知りたい情報「各陣営のマップの分岐」を、今回はできる限りご披露することにしよう。永久保存モノだぞ(?)。



選択できるのは日米英の三か国。君ならどこからプレイする?

キャンペーンゲームとは? ～おさらい～

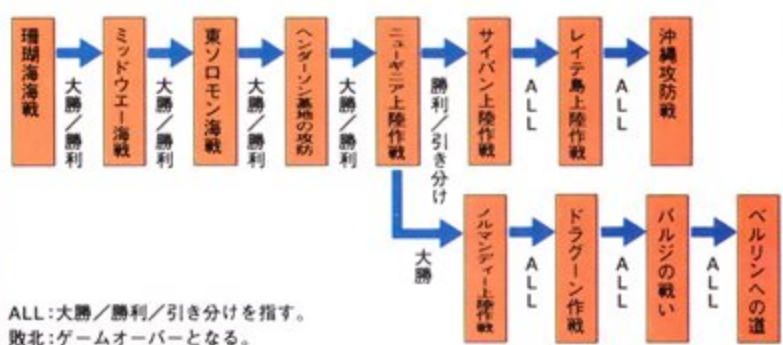
勝つか引き分けることで先のマップに進め、その際自分の部隊を引き継いで戦うことができるのがキャンペーンゲーム。勝ち方でマップが変わることもあるのだ。

Part 1 アメリカでプレイした場合の分岐



だから勝利条件も非常に簡単。増援部隊の数も多くれば、兵器の質も高いし予算のやりくりも楽だ。

さて肝心のマップの分岐だが、ニューギニア上陸作戦で大勝した場合のみヨーロッパへ転戦できる。その場合、プレイできるマップが1つ増えるので、得した気分にもなれる。大勝を目指そう。



名場面マップその1 ニューギニア上陸作戦

マップ名のとおり、ニューギニア島に居残る日本軍を掃討し、この地域の勢力圏を確かなものにしようという作戦。この時代になると、アメリカ軍の物量のありがたさが身を持って感じられるようになる。史実では敵味方双方から見捨てられたラバウル基地だが、ゲ

ームでは立派に反抗してくる。始めにたたき潰しておくのが無難だ。森林に隠れている歩兵は、結構な防御力を持っているのでナメてかかると痛い目にあうことだろう。このマップで大勝すれば、晴れてヨーロッパ戦線へ栄転(?)。がんばれ!



じゃまな敵歩兵は、重砲で制圧してからとどめをさすのが一番

名場面マップその2 ノルマンディー上陸作戦

ヨーロッパ大陸に連合軍の足場を作るため、フランスのノルマンディー海岸で行われた大上陸作戦をテーマとしたマップ。史実では名将ロンメルがたまたま現場にいなかったり、ヒトラーが寝ていて装甲師団が動かせなかったり、即時対応ができなかったドイツ軍

は、連合軍の進撃を許してしまう。史実同様大兵力で攻め込んでいくのでそれほど難しいマップではない。ただし沿岸砲台やトーチカを軽く見ていると手痛い反撃を受ける可能性がある。早めに戦艦などの海軍ユニットの艦砲射撃で無力化しておきたいところだ。



すめりとはトーチカや沿岸砲台を直接攻撃は艦の骨頂だぞ



旧式戦艦でもトーチカ相手なら十分に役に立つ。どどんと使え

聞いておいて損はない開発者からのお話

——開発終了間際の今、「ここを見てほしい」という点がありますか?

日並 まず3DCGの戦闘シーンですね。デザイナーが時間の許す限り楽しんで作っています。また、チーム内にこだわり

をもった人が多いので、その分ゲームバランスも細かくチェックできて助かっています。かなりのレベルだと思います。

——裏技などはどうなりそうですか?
日並 現在のバージョンでは、デバッグ

モード系のものが、結構あるので、そのまま残してもいいかなと思っています。ただ裏技で特殊な兵器が使えるようになるとかマップエディットは今回はありません。後、裏技ではなく隠しユニットや分岐によって異なるエンディングがかなりあるので楽しんでください。



日並雅宏氏

セガ・ロマンシング・エンタテインメント 開発者インタビュー

マスターアップに向け、昼夜を問わず魂をゲームにつき込む御方だ。



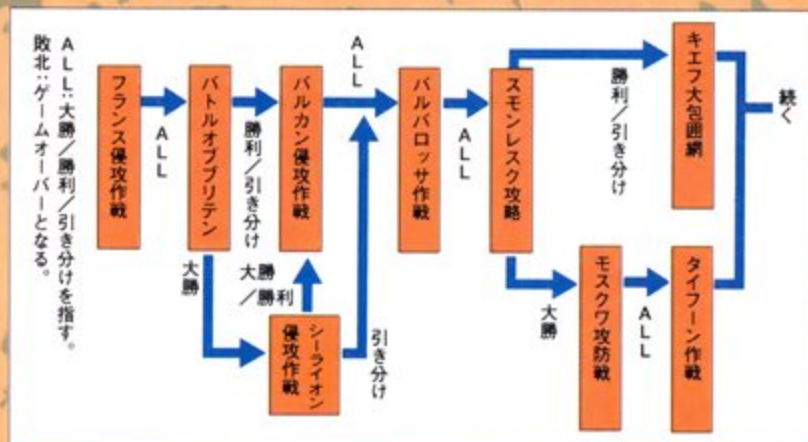
Part2 ドイツ帝国でプレイした場合の分岐



兵器の性能は世界一だが、なにぶんにも国力の弱さが否めないのがこのドイツ。特に戦争後半における陸上兵器の強さは、犯罪的ですらある。

だが誤解している人も多いので

ようになったのは、戦争中期以降。前半においては他国ときほど変わらないものでしかなかった。むしろ戦車の機動力の高さと、航空機による攻撃との連動で勝ち進んでいったのだ。



名場面マップその1 バルバロッサ作戦

独ソ戦の第1段階である、大撃滅作戦。よもや本気でドイツ軍が攻めてくるとは思っていなかったソ連軍の準備不足と、戦闘開始後の連絡不足などから前線は大混乱におちいり、ドイツの勝利を決定的なものとしていった。

史実どおり前線に配置されているソ連軍の兵器はたいしたことがない。ただし砲兵をはじめとして、

それなりの戦力はあるので、あまりむちゃな行動を取ると後々のマップで泣きを見ることになる。

ドイツの電撃戦の基本「まずは砲兵や航空機の攻撃で敵を制す」を忘れずに確実に前進していけばよほどのミスがない限り、たいした損害もなく楽にクリアできるはずだ。むしろ攻略までのターン数を競う形で遊んだほうがいいのかも。



部隊もいくつか存在する。

スツールなどの爆撃機でイヤな
敵を叩いてから前進しよう。

名場面マップその2 スモレンスク攻略

ミンスクで大量のソ連軍を閉じこめたドイツ軍は、その先に待ちかまえていたソ連の機甲軍（戦車を中心とした軍の単位）と戦うことになる。史上初の本格的な大戦車戦の戦場となったこのスモレンスクの戦いでは、両軍の戦車の性能や戦い方の差からドイツ軍側が常にリードをし、結果として数千

台にもおよぶソ連戦車が破壊あるいは捕獲された。

このマップあたりから、本格的なソ連軍の物量作戦が始まる。戦車の強さはまだそれほどでもないが、数があまりにも多すぎるのだ。1つ1つ潰していたらキリがない。敵を壊滅することよりも、司令部を破壊することに重点をおこう。



名場面マップその3 タイフーン作戦

いよいよソ連の首都であるモスクワ直前にまで達したドイツ軍であったが、補給がとどこおり、冬季装備を十分にしていないこともあって、戦力はやせ細るばかりだった。モスクワ攻撃を敢行するも、戦力不足から失敗。さらにソ連軍の反撃を受け、数10キロもの撤退を余儀なくされた。

史実同様に、モスクワまでの道のりは険しい。敵は、うんかのようにわいてくるし、天候は悪化する。ここで部隊を消耗させると、この後の戦いに支障が出てくることは必至。経験値をためた部隊が壊滅してしまうことだけは避けよう。あとはじっくりと戦線を作りながら前進するしかない。



大慶堂と化したソ連の首都モスクワ、ここまでのとり着けるか？

森々倒してきたソコ、油断機もそろ

CHECK POINT 中小国も見たい!

当ゲームに出てくる兵器はそのほとんどが大国のものだが、マップによっては、中小国が登場し、その国独自の兵器が顔を見せることもある。

前作「アドバンスド大戦略」ではそういった兵器の数も豊富で、ユーザーの目を楽しませてくれたのだが、今作では中小国の兵器数は減ってしまい、寂しい限りである。特にイタリア軍の兵器がなくなったのは残念至極だ（イタリアは登場するが、装備しているのはドイツ軍の兵器）。

しかし少数ながら、そんな立場の兵器も登場する。特にドイツでキャンペーンをプレイしていると、中小の国に攻め込む前半において、それらの兵器と出合えるチャンスがある。彼らを見かけたらすぐに攻撃するのではなく、一度眺めてからにしよう。



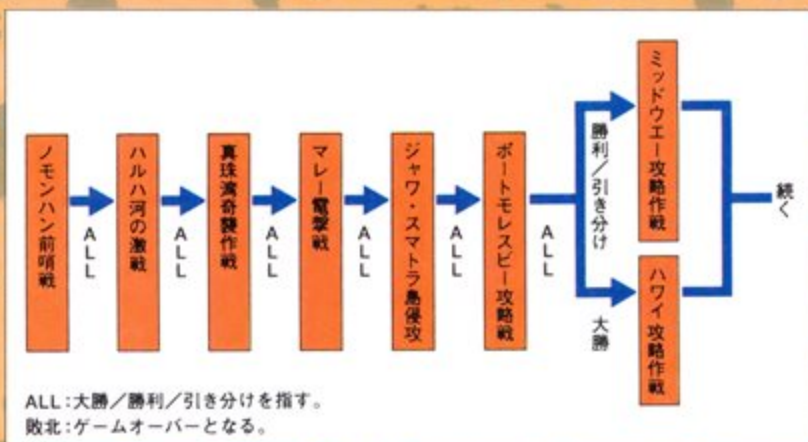
フランスのS-35中戦車。当時のどのドイツ軍戦車よりも優秀なイカす戦車だ。

Part3 大日本帝国でプレイした場合の分岐



するために陸上兵器も必要であるが、日本の場合は戦車が他国

に比べて貧弱すぎるので、アテにできないのだ。他国よりも陸海空の連携が大いに必要とされる陣営で、難易度はもっとも高い。史実同様といえばそれまでだが、かなり厳しい戦いが予想される。



第二次大戦のうち日米の戦いを「太平洋戦争」というところからもうかるとおり、日米の戦いは主に海で行われた。よって戦いの中心となるのも艦船や航空機が中心になる。もちろん都市などを占領

名場面マップその1 マレー電撃戦

東南アジアの要所であり、イギリスの植民地でもあったシンガポールを目指して進撃した山下将軍の戦いを再現したマップ。英軍の現地司令官のやる気のなさや、現地軍の士気の低さなどから、予想外の速さでシンガポールは陥落する。実際には日本側も弾薬が底を尽きかけており、きわめて微妙な

ところだったのではあるが……。史実どおり敵歩兵の能力はほとんどゼロに近いが、倒さねばならないことに違いはない。さらに地形は山が多く進行ルートが限定されてくるので、無茶をしようものならこれまた史実どおり、燃料などの補給に苦しむことになる。航空兵力を使って攻めていこう。



歩兵相手なら日本の戦車でも十分有利に戦えるぞ。

名場面マップその3 ミッドウェー攻略作戦

ドゥーリットル隊による東京空襲をきっかけに、海軍はミッドウェー島の占領とそれを阻止しようとする米空母の壊滅を画策。ミッドウェー作戦を発動する。だが事前に計画がもれたり、空母の指揮官が優柔不断だったり、戦力の無意味な分散などがたり、日本は主力の4空母をいっぺんに失うことになる。これ以降、日本海軍は

攻勢を取れなくなってしまうのだ。日本軍ファンにとっては屈辱的なマップだが、同時に史実をひっくり返せる可能性のあるマップともいえる。特に前の珊瑚海海戦で米両空母を沈めていれば、敵の空母は一隻減る換算になるのだ。ミッドウェー占領は別動隊が行うので、プレイヤーは米軍の制圧に全力をつくそう。



史実のように米軍に空母を壊滅させられることだけは避けよう。

名場面マップその2 ポートモレスビー攻略戦

アメリカとオーストラリアの連絡線を断つため、ニューギニア島の要所ポートモレスビーを攻略しようとした日本軍と、それを阻止しようとするアメリカ軍の間で行われた戦い。史上初の空母戦も展開され、日本軍がかろうじて勝利するものの、ポートモレスビーそのものの攻略は断念、戦略的にはア

メリカの勝利に終わる。ラバウル基地やラエ基地などからも積極的に航空機を飛ばし、空母部隊を支援しよう。うまくいけば史実ではかなわなかったポートモレスビーの占領も夢ではないぞ。さらにここで実名の敵空母を全部沈めておけば、次の戦いはかなり楽に行えるはずだ。



何があっても翔鶴と瑞鶴の2空母は沈めてはならない。



戦艦距離の長い一式陸攻を有効に利用し、敵を叩いていこう。

名場面マップその4 ハワイ攻略作戦

もしミッドウェー作戦が成功した場合、次に予定されていたのがこのハワイ攻略作戦。だがマップの状態を見る限り、ミッドウェー攻略と同時にハワイ攻略をも行うという、大胆不敵な作戦のマップらしい。珊瑚海海戦で大勝すればこのマップになるとはいえ、少々無茶な気もするが。

戦力配置は基本的に「ミッドウェー攻略作戦」と変わらない。問題なのは目標がミッドウェーだけでなくその先のハワイにもあるということだ。プレイヤー側は、輸送船と歩兵を準備して、ハワイまで行かせる必要があるだろう。だが日本からハワイまでの距離はあまりにも長い。護衛は忘れずに。



ハワイ周辺に集結する米艦隊。珊瑚海で戦えばもう少し減っているはずだが……



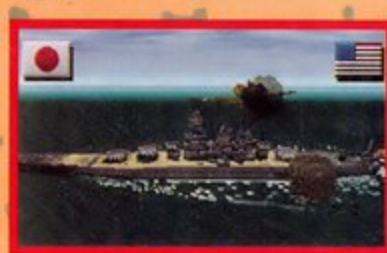
日独米最強兵器合戦 こんな兵器が大活躍するゾ!

続いて紹介するのは、今回紹介したマップの中に登場する各国兵器の中で、プレイヤーが操作できる、あるいは見ることでできる兵器の中のベストセレクション。ドイツや日本については大戦前半、アメリカ

力については大戦後半にいたるまでもの中から、代表的で使い勝手のよいものを中心に、できる限りの数をリストアップしてみたゾ。

コメントの部分にはその兵器の歴史上の位置づけや生産にいたる

までの裏話、そして一部ではゲーム内における価値などについても記述してある。コメントや写真を眺めながら、自分のサターン上でこれらの兵器が活躍するその日を心待ちにしようではないか。



零式艦戦21型

言わずと知れた日本軍の代表的戦闘機「ゼロ戦」のこと。アメリカからは「ジーク」と呼ばれ恐れられた。防弾性を無視する代わりに与えられた運動性能と、大戦初期のパイロットの熟練度の高さのおかげで、連合軍戦闘機を次々に打ち倒し、初戦の勝利に大きく貢献した。序盤ならば無敵だぞ。

零式艦戦21型	地上戦闘機	航空
HP 140	HP 82	HP 30
攻撃力 40	攻撃力 10	攻撃力 30
防御力 10	防御力 10	防御力 10
機動性 10	機動性 10	機動性 10



九九式艦爆11型

零戦とともに序盤の日本軍の勝利に大きく貢献した日本の代表的な艦上爆撃機。固定脚（胴体下の車輪は引き込まれない）が特徴的。連合軍艦船を一番多く撃沈した。爆弾の軽さから艦船への攻撃力は今一つだが、陸上の対象には十分に役に立つ。ドイツのスツーカ同様に陸戦でも使用しよう。

九九式艦爆11型	地上戦闘機	航空
HP 110	HP 62	HP 20
攻撃力 30	攻撃力 10	攻撃力 30
防御力 10	防御力 10	防御力 10
機動性 10	機動性 10	機動性 10



九七式中戦車

日本陸軍の代表的戦車。開発当時は他国の戦車と比べてもそれほど劣るものではなかったが、後継の一式戦車の開発が遅れたため、戦争の最後まで活躍せざるを得ないはめになる。当然のことながら時代の流れに取り残され、ブリキの棺桶も同然となってしまう。訓練値で能力をカバーしよう。

九七式中戦車	中戦車	戦車
HP 100	HP 50	HP 20
攻撃力 10	攻撃力 12	攻撃力 50
防御力 10	防御力 10	防御力 10
機動性 10	機動性 10	機動性 10



戦艦大和

その名を知らぬ者はいない、日本最大にして最強の超大型戦艦。主砲の46cm砲の威力、装甲の厚さ、そして機能美ともいえるシルエットの美しさに、惚れ込んでいる人も多いことだろう。ゲームでもほぼ最強の戦艦として登場するものの、無敵ではない。航空機の攻撃にさらされないよう注意しよう。

大和	戦艦	戦艦
HP 4000	HP 2500	HP 1000
攻撃力 60	攻撃力 90	攻撃力 60
防御力 60	防御力 90	防御力 60
機動性 10	機動性 10	機動性 10



BF109F

ドイツ空軍における大戦序盤の主力戦闘機。BF109は1935年に完成してから大戦終了までの間に3万機以上が生産され、ドイツ空軍の要となった。F型は初の量産型E型のエンジンを強化したものである。航続距離の短さが気になるが、燃料切れにさえ気をつければ非常に頼りになる戦闘機だ。

BF109F	戦闘機	航空
HP 50	HP 50	HP 30
攻撃力 10	攻撃力 10	攻撃力 20
防御力 10	防御力 10	防御力 10
機動性 10	機動性 10	機動性 10



Ju87R

戦車とともにドイツ軍の快進撃の主役となった爆撃機。俗名をスツーカという。エアブレーキの採用などによって安定した急降下性能は、爆撃効果を高め、この機的重要性を確かなものとしている。R型は弱点の1つであった航続距離を伸ばすため、落下型の増槽（燃料タンク）をつけたものだ。

Ju87R	地上戦闘機	航空
HP 100	HP 54	HP 20
攻撃力 10	攻撃力 30	攻撃力 40
防御力 10	防御力 10	防御力 10
機動性 10	機動性 10	機動性 10



3号戦車G型

ドイツ陸軍の主力戦車となるべくして開発された中戦車。だが車体そのものの大きさが砲の進化に追いつかず、戦争中盤以降はその主役を4号戦車に譲ることになる。G型は対ソ戦あたりから使用できるようになるが、T-34などのソ連戦車相手では苦しい戦いを強いられることだろう。

3号戦車G型	中戦車	戦車
HP 150	HP 42	HP 20
攻撃力 15	攻撃力 20	攻撃力 20
防御力 15	防御力 20	防御力 20
機動性 15	機動性 20	機動性 20



4号戦車E型

はじめは歩兵支援用として開発されたものの、その車体の大きさや設計の柔軟性の高さから、次々に改良が加えられて終戦まで活躍した主力戦車。E型は初期のものに装甲を強化したタイプである。今後の進化を考えると、はじめから3号戦車を切り捨て、この戦車だけを生産したほうが無難。

4号戦車E型	中戦車	戦車
対空 5	対空 4.5	対空 2
対空 1	対空 2.0	対空 1
対空 2.0	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



シャルンホルスト

ベルサイユ条約破棄後に生産されたドイツの戦艦。イギリスを刺激しないようにと巡洋戦艦程度の砲しかないものの、装甲は戦艦並みに厚い。すでに何度も紹介している戦艦ビスマルクと並んで、ドイツの主力戦艦。敵に沈められないように注意しながら、その砲の威力を生かして支援をしよう。

シャルンホルスト	重戦艦	戦艦
対空 6	対空 2.5	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



ヘルキャット

アメリカ海軍の戦争後期における主力艦載機。ワイルドキャットでの反省や零戦のデータなどを元に作られた戦闘機で、防弾性や空戦能力に優れている。経験値を積んだヘルキャットなら、零戦など敵ではない。爆弾も搭載できるので、爆撃機としても有益なのがお得なところだ。

ヘルキャット	重戦闘機	戦闘機
対空 6.5	対空 7.4	対空 3
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



マスタング

第二次大戦における最高の戦闘機。その戦闘能力の高さや航続距離の長さから、各国で重宝され、大戦終了まで1万5千機ほどが生産され、その一部は朝鮮戦争でも活躍した。対日本戦ではB-29の護衛として本土に襲来、銃撃などを行い「P公」として忌み嫌われることになる。

マスタング	戦闘機	戦闘機
対空 6.8	対空 7.0	対空 3
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



B-17

丈夫な機体の特徴ある銃座、魅力的な爆弾搭載量など、別名の「フライング・フォートレス」（空の要塞）にふさわしい性能を持つ大型爆撃機。その装甲の厚さから、日本の戦闘機でもなかなか撃墜できなかった。ヨーロッパでは終戦まで使用された。米軍でプレイしたらぜひとも大量生産しよう。

B-17	重爆撃機	爆撃機
対空 7.0	対空 9.4	対空 2
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



シャーマン

アメリカの主力戦車M4シャーマンの初期型。月産2千台という量産体制を取るために各社に生産を受注、結果としてさまざまなタイプのものが生まれることになった。また、ドイツ軍との戦いの中でさまざまな改良も行われ、ロケット砲や150mmもの追加装甲を加えたタイプも生産された。

シャーマン	中戦車	戦車
対空 1.5	対空 4.0	対空 2
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



パーシング

ドイツ軍の重戦車に対抗するために開発された重戦車。試作型は1945年の1月に前線に送られ、3月までに量産が開始されたが、ドイツ軍と戦う機会はほとんどなかった。重装甲と90mm砲の威力は、むしろ後の朝鮮戦争で生かされることになる。ゲームでは遠慮なくどしどし生産しよう。

パーシング	重戦車	戦車
対空 1.5	対空 6.0	対空 2
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



エセックス型空母

戦時急増型の大型空母。だがその性能はきわめて高く、日本海軍の空母の1.5倍ほどの航空機搭載性能を持ち、敵の攻撃に対するダメージコントロールも万全だった。戦争終了までに15隻が完成し、1隻も沈むことはなかった。移動する航空基地として、有効に活用しよう。

エセックス型空母	空母	空母
対空 1.0	対空 2.5	対空 2
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1
対空 1	対空 1	対空 1



CHECK POINT キャンペーンゲームの時代背景をさぐってみる

最近では授業で近代史に割かれる時間はきわめて短いらしく、「WA大戦略」の時代背景もおぼろげながらしか知らない人が多い。満州事変やミッドウェー海戦がわからないのならともかく、日米が戦っていたことすら知らない人もいます。キャンペーンゲーム開始時には、第一次

世界大戦後の世界の動向が、簡潔ながらも各国で起きた事件とともに説明される。また、マップの進行とともに地球儀で、マップの具体的な位置が表される。ゲームの上で事実確認をするだけでなく、歴史書などをひもといて当時の時代の流れを感じてみようではないか。



キャンペーンゲーム開始時に表示される歴史年表。参考にしよう。



マップ終了時には各勢力の占領範囲が表示される。雰囲気盛り上げるぞ。

真・女神転生 デビルサマナー

舞台設定が少しずつ見えてきた!

●アトラス
●年末発売予定
●価格未定
●RPG
●1人プレイのみ

完成度
60%

サマナーの活動する周辺
地域を紹介! 悪魔と闘
い、仲間にする日も近い

開発が着々と進むデビルサマナー

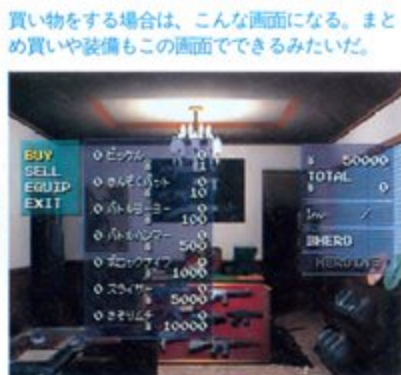
年末の発売を目指し、少しずつ形が見え始めた「デビルサマナー」。今回もいつものように、開発スタッフのインタビューをはじめ、新しい悪魔を大紹介するぞ。

さらに今回は、ゲームの序盤から登場するであろう、いくつかの基本的な施設を初公開! これら

の施設の画面写真は、ゲームの完成形にかなり近い。実際のゲーム中の画面も、これと同じように文字データが背景に重なる感じで表示される、とのこと。ということは、これから紹介する画面から、ゲームの雰囲気がつかめるってことだ。穴が空くほど凝視せよ。



お店に入ると、画面に相手の顔が表示される。落ち着いた雰囲気がなかなかいい感じ。



買い物をする場合、こんな画面になる。まともな買いや装備もこの画面でできるみたいだ。

これがタイトルロゴなり!!

真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師

まだ完成型ではない。これからさらにリファインされる予定だ。

今回は全体
マップも公開



主人公は一般住宅に住む

今までの「真・女神転生」シリーズには、2Dマップと3Dダンジョンの2シーンがあったが、今回はそれに全体マップが加わった。全体マップは6つのエリアに分割され、それぞれ繁華街、住宅地、公園などがある。主人公が住んでいる住宅地には、自由に名前を設定することが可能だ。「ただの航空写真のように見えますが、実はよく見ると鬼の顔の形をしている架空の都市になってます」とは悪魔絵師、金子氏のコメント。

1 6地区が行動範囲

6つの地区に分割されている全体マップから移動先を選択すると、その場所の2Dマップへと画面が変わる、というシステムになっている。地区間の行き来が楽になった?

2 舞台名は自由に入力可能

主人公の住む住宅地だけでなく、実はマップ全体、つまり市の名前もプレイヤーが自由に設定することができる。自分が実際に住んでいる場所を入力すると、感情移入度が高まるかも!?

一筋縄ではいかない怪しい施設

今までの「真・女神転生」シリーズの雰囲気とはちょっと違う施設内の画面を大公開。レンダリングされた美しい背景の上には、会話中の相手の顔が表示される。

今回紹介した施設は、どれも表の

顔と裏の顔があり、いろいろな情報やアイテムが手に入る大切な場所。前作までとは違い、同じ施設でも行くタイミングなどによって、売っている品物が変化したりするのが、「デビルサマナー」の新しい点だ。

ボクシングジムで...



ジムは仮の姿。実はどんな怪我や呪いも、不思議な力で治療してくれる魔術師が本来の姿だ。

闇医者登場!



闇医者: 何の用だ?

骨董品屋の正体は?



おもに回復・補助系アイテムを売っている。ガスマスクや防弾チョッキも売ってそうな雰囲気。

ただの占い屋じゃない



店主: まいど!!

またまた新しい悪魔4体を紹介

「真・女神転生」シリーズ最大の魅力である悪魔。今回もかなりの数の悪魔が登場するが、その中から新登場の悪魔を4体紹介する。前号のインタビューにもあったように、和風の悪魔(妖怪)の姿も見ることができる。

焰空(えんくう)

餓鬼の一種でも、やや高等な部類に入る。頭に付いている提灯アンコウのようなライトで虫を誘い集め、炎を噴いて飛んでいる虫をボトボト落とす。その虫を拾っては食べるといふ、ちょっと不気味なヤツだ。おそらく火炎攻撃系を得意としているはず。よだれかけを付けているのか謎だ。

百目鬼(とどめき)

身体中に百の目がある女妖怪。スリや泥棒など、悪事ばかり繰り返していると、こうなってしまうという。これほど目が多いため、服を着るだけで痛いはず。ということは、実は弱くないんじゃないかというワケサも。正面から見ると怖い気もする。目で感ずるような攻撃を仕掛けてくるのだろう。

ワックスワーク

ゾンビ系の悪魔。マリリン・モンローがモデルとのこと。推理小説などでロウ人形に死体を埋め込んだり、という話をイメージして作られたらしい。前作までというシキ系の悪魔なので、攻撃はストレートに直接攻撃がメインになっていることが予想される。ちょっとセクシー!!

マカブール

ダンスマカブー(死の舞踏)という、昔の宗教劇のようなものに出てくる死神。生まれたからには必ず死ぬ、という設定の劇らしい。こんな格好をしていたかどうかは不明だが、とにかくドクロの付いた衣装を纏う。仮にも死神なので、今まで紹介した悪魔よりはかなり手強いということだ。

岡田氏&金子氏最近状況インタビュー

本誌■現在、開発の進行状況はいかがなものですか?

金子■モンスターやシナリオやらの各部分は着実に進行して完成も近いんですが、まだ全部がつながっていない、といった状況です。

本誌■合体については、そろそろな

にかお聞かせ願えますか?

岡田■そうですね。前からプラスαの部分を試行錯誤してまして、そのひとつとして成長要素など考えています。あとはとにかく複雑化しないよう、わかりやすいようにしています。「真・女神転生II」の3身合体の

ような、大種族がどうこういうようなものではなく、基本的に30程度の種族で考えられるようになります。

本誌■プレイヤーは一般住宅街に住んでいるわけですが、ほかになにか設

定はありますか?

岡田■いや、20代前半で、彼女が1人いて、という程度だけです。あんまりプレイヤー像を強調

しても、プレイヤーが物語に入り込みにくくなってしまいますから。以前のインタビューでも言ったとおり、そのへんは非常に気を使いたいと思っています。

本誌■デビルサマナーはかなりの腕利きとのことですが、やっぱり商売敵もいるんでしょう?

金子■います。だいたい想像つくと思いますが、忍者赤影でも悪い忍者が出てくるじゃないですか。そういう感じで、ワクワクさせてくれるようになってます。

本誌■以前、華麗なライバルについて伺いましたが、そのへんの設定はどうなんでしょうか?

岡田■シナリオとの絡みがありますので、今の段階ではまだ……。もう少しお待ちを(笑)。

本誌■すでに何体かの悪魔を紹介させていただきましたが、実際のゲーム中の戦闘画面はどんな感じになりますか?

金子■悪魔のグラフィック自体はこのイラストとほぼ同じクオリティになります。戦闘画面は、とにかく派手になりますよ。魔法効果などが特に派手です。

岡田■今までだとグラフィック機能

総指揮
岡田耕始氏



メガテンワールドの総指揮役。サタンのスベックをフルに発揮した演出で、プレイヤーをアツと言わせた、と熱く語ってくれた。

アートディレクター
金子一馬氏



メガテンキャラの創造主。今作では主人公の住む街や事務所など、世界観の構築にも深いこだわりを感じることができる。

サマナーの行動拠点

繁華街にあるデビルサマナーの事務所。ここがサマナーの拠点となるのだが、普段は客の出入りもほとんどなく、収入のほとんどは占い師から舞い込む怪事件を解決することでまかなっている。仕事内容によってはパートナーや悪魔とともに事件を解決する。ゲーム中は前作までという自宅のような場所で、何度も訪れることになるだろう。



サマナーは20代の若者だが、召喚師としての腕はバツグン。建物は控えめにまとめた、とは金子さんの言葉。



QUOVADIS

似たりよったりのシステムのSLGはもういない

- グラムス
- 今秋発売予定
- 6,800円
- シミュレーションRPG
- 1人プレイのみ
- マウス対応

完成度
70%

攻略本がほしいってぐらい期待している人はアンケートにその旨書くこと。

お待たせ! ようやくの 詳報です

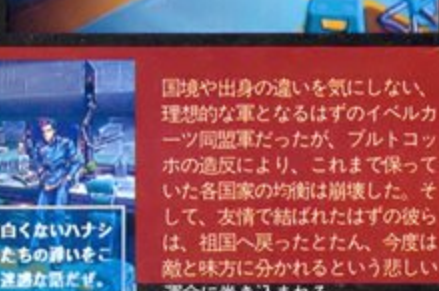
キャラクターデザインを美樹本晴彦、アニメーションをアートランド、そして音声には多数の人気声優陣を起用、さらに、開発にはシミュレーションを深く研究したスタッフという、そうそうたるメンバーの「クオヴァディス」。これまでは表面的な情報しか伝えていなかったが、今回は完成にかなり近づいた画面とともに詳報を掲載しよう。

熱き人間と軍事国家が複雑にからみあい、

「クオヴァディス」のストーリー背景は、10の超大国がひしめき、いつ戦争が起こってもおかしくないという宇宙歴1728年が起点。この時代は戦争を回避すべく締結されたイベルカーツ平和条約の100周年にあ

たり、その式典を間近に控えていた。折しも、各国家から選りすぐられた士官候補生たちが養成期間を修了して、イベルカーツ同盟軍（国家のしがらみをなくした理想の軍）の一員になろうとしていたが……。

刻々と変化するドラマチックなストーリー



戦闘時は敵も味方も同時行動! その奥の深さに脱帽!

まずインターミッション



戦闘に入る前に、まずインターミッション。ここでは艦隊の陣形、乗り込む艦船、そして艦長を誰に任命するかなどを決定する。よく考えてから決めないと、戦況が大きく変わる。最初は与えられたものしか使えないが、指揮官の階級（成長レベル）に比例して、戦場に駆り出せる艦船の強さも変わってくる。プレイヤーのやる気をおおいにそえるシステムだ。

次に移動マップ



壮絶な同時戦闘!



おーちゃんのお絵かきロジック

待ちきれない人は紙とエンピツで自作しよう

- サンソフト
- 11月発売予定
- 4,900円
- PUZ
- 2人対戦プレイあり
- マウス対応

完成度

60%

すんげえ酷似したのが他で出ているけど、元祖は「パズラー」なんだな。

今度の「へべ」シリーズはデジタルなパズル

サターンではすでに落ちものでお馴染みの「へべれけ」シリーズだが、今度はじっくり思考するタイプのパズルで登場する。この「お絵かきロジック」というのは、パズル雑誌の老舗ともいえる『パズラー』が最初に世に出した、新タイプのパズルなのだ。最近ではいろんなところで類似モノが出ているから、1度くらいはこういったマスを目にしたことがあるかもしれない。ちなみに、この作品は本家の『パズラー』が監修しており、いろんなグラフィック（完成したときの絵ね）やモードが楽しめる。

ルールに従ってマスを塗って



数多くのマス目と数字がびっしり並んでいる画面。これを、一定のルールのもとに塗りつぶしていく。

絵が完成したら1面クリア!



そして、正しく塗り分けることができれば1面クリア。完成図は必ず何かの絵になっているのだ。

12ジックのルールってどんな感じなの?

ロジックのルールは、各ラインについている数字と同じだけのマス目を塗りつぶしていくというだけだが、実際に見てみないと理解しにくいと思うので、単純な例をあげてみた。まずはこれを見てルールを把握してくれ。

1

			1		
	2	5	2	3	1
3					
2					
4					
3					
1	1				

この列の5という数字は、縦に5つ連続して塗りつぶすという意味。この例では縦も横も5マスしかないで、全部塗りつぶすことになる。

この列の数字は、1マスだけ塗る所と、2つ連続して塗る所があるという意味。この場合、おのの間に塗らない隙間が必要となるので注意。

2

			1		
	2	5	2	3	1
3					
2					
4					
3					
1	1				

そして、すべての列を、ヒントとなる数字をもとに正しく塗ると、1面クリアとなる。この例の完成図はこうなるわけだ。



ストーリーモード



エディットモード



対戦モード



メーカーさん
からひとこと

あの「おーちゃん」がついにへべから主役の座を奪取!? 今回はちょっと頭を使うパズルだよ。「お絵かきロジック」の名前は知らなくても同じルールのパズルゲームはどこかで1度は見たことあるよね! へべれけらしい演出にも期待してね。

レイヤーセクション

ボスとの戦闘について考えてみた

●タイトル
●9月14日発売
●5,800円(税別)
●SHT
●(縦スクロールシューティング)
●2人同時プレイあり

完成度
100%

発売直前となったので、
厄介なボス戦の傾向と対
策を考えてみよう。

ロックオンレーザーの性質を把握しよう

「レイヤーセクション」の攻略のカギは、ロックオンレーザーだ。このレーザーの使い方によって、高得点を稼げたり、手早く敵を倒すことができるのだ。

低空の敵に対し、照準を合わせてロックオンさせる。あとはレーザーを射出すれば、敵が破壊される。照準を複数の敵に合わせてからレーザーを射出すると、

まとめて敵が破壊できるうえに高得点が稼げる。序盤はそのチャンスも多いので、ぜひ挑戦したい。ちなみに、敵の同じ場所に複数ロックオンさせることも可能だ。耐久力のある敵には、じっくり照準を重ねてロックオンを繰り返す。その後で、満を持してレーザーを射出し、ダメージを与えよう。



複数ロックオンさせることは、その分耐えることを要求される。耐えて勝て。



AREA 1 DUAL-LANCE

大口径のレーザーランチャーを2門も持っている建造中の小型戦艦。最初は両脇のアーム部分をどちらか破壊する。その後で本体へ攻撃する。アームも本体もショットでの攻撃が有効。



切り離されてアームが展開されてからが攻撃態勢だ。接近して片側のアームを壊し、変形させる。あとはレーザー射出時以外は、正面で撃ち込んでいけば安心だ。

AREA 4 G.P.M.S.-2

大型四足歩行型陸戦兵器で、暗号名は「地で舞う暴れガニ」の略語だ。4つの足のどれか、といっても手前の足からしか壊せないが、破壊すれば動きが止まる。止まってからが勝負だぞ。



動きを止めて、本体へ集中攻撃。通常はショットで、低いときはレーザーを使う。足をすべて壊せば勝てそうだが、それよりは本体攻撃のほうが幾分手軽だろう。

AREA 2 GUIRA-SOL

強固な防衛衛星だ。手前の砲台はロックオンレーザーで、奥の砲台はショットで破壊する。完全に破壊して弾を出せないようにしたい。あとは中央へ照準を合わせてレーザーを連射だ。



中央の核を攻撃すると、一時的に機体の外装が消滅する。このときが勝負だ。照準を複数合わせてレーザーを撃ち込んでおく。敵の攻撃は円運動で回避しよう。

AREA 5 ODIN

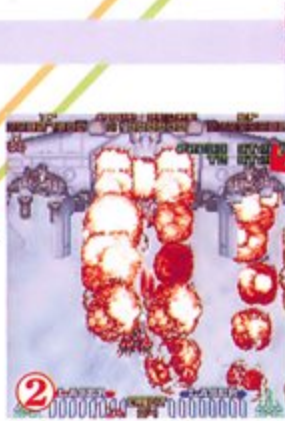
移動用チューブ内にいる人型機動兵器。対レーザー装甲を持ち、レーザーでのダメージを最小限に抑えられてしまう。装甲があるときの攻撃チャンスは、拳を上げて直進した後だろう。



攻撃するか、一定時間で装甲が外れる。その後は、正面で戦ったほうが攻撃を避けやすい。唯一注意するのが円形の誘導弾。これは大きな円運動で避けること。

AREA 3 GIGA

敵防空システムの中核となる大型飛行体だ。武装は、対空砲や誘導レーザー、それに機雷など多彩。ショットは常時撃ちっぱなしにして、攻撃の合間に接近して照準を合わせよう。



機体中央から下へ伸びるシャフトの先端は、ロックオンレーザーでないと破壊できない。乱射気味な対空砲も同様だ。最初にシャフト部分を破壊しておきたい。

AREA 6 DYNAMO

惑星核への通路に設置された防衛システム。攻撃能力は非常に高く、レーザー系の装備が豊富だ。左右の発射口をショットで、手前正面をレーザーで攻撃する。破壊後が正念場だろう。



正面で射出される破壊可能な物体を確実に壊していく。あとは避けに命をかけよう。自分の武装(特にショット)が弱いと、その分時間がかかってつらくなるぞ。

タイトルから
ひとこと

ゲームセンターで大人気を博した、あの「レイフォース」が、抜群の操作性、美麗なグラフィックとともに華麗に登場！高低差や遠近感のある変化に富んだ立体感あるフィールドで、新攻撃システム「ロックオンレーザー」を使った、戦略性の高いゲーム展開が楽しめるぞ！

ダライアス外伝(仮)

シルバーホーク発進まであと3カ月

- タイトル
- 12月発売予定
- 5,800円(予定)
- SHT
- 2人同時プレイあり

完成度
50%

ゲーセンでも未だに稼働中の作品が、年内には家庭で遊べそうぞ。

ワープゾーンまで完成! ダライアス星も近い!?

シューティング野郎待望のセガサターン版「ダライアス外伝(仮)」。開発は順調に進み、現在ではゾーンJまでの4ラウンド分が完成している。ラウンド4までなら、アーケード版とほぼ寸分違わずにゲームが遊べるようになっているのだ。ゾーンK以降も、部分的には完成しているので、年末の発売は大丈夫(?)と思われる。それまではゲーセンで練習だ。

衛星上での戦い



ゾーンDでは衛星上を突き進む。画面上のクレーターを眺めながら、敵と交戦するのだ。砲台の位置は覚えておきたい。

コロニー内

コロニーの外側から内部へと入っていく。その奥には強敵が待っているぞ。



ラウンド4の4つのゾーンは、すべてワープゾーンでの戦闘だ。しかし、どこからワープするかによって局面は大きく変わる。

ワープゾーン

ゾーンDからゾーンJまでのボスを大紹介だッ!

先月号では、ゾーンCまでに登場する3体のボスを紹介した。オニキンメのゴールデンオーガ、カブトガニのアンシェントドーザー、シーラカンスのキングフォスル。どのボスもアーケード版とまったく変わらぬ動きで、シルバーホ

ークを苦しめていた。

今月は、ゾーンDからJまでの7ゾーン分に登場するボスを紹介しよう。ちなみに、ゾーンDとF、ゾーンGとI、ゾーンHとJは、それぞれ同じ名前のボスが登場する。しかし、色や行動パターンが違っているため、同じヤツと思って相手すると痛い目にあうぞ。



フォールディング・ファン

画面いっぱいにヒレを広げてレーザーを放射する通称オウギベンテンウオ。弱点は口などだ。



エレクトリック・ファン

懐かしさを感じさせる通称イソギンチャク。足を壊すとその場から動けなくなる。



フリックリアン・エンジェル

たくさんヒレがついている通称アンコウ。このヒレは、ほとんどが破壊可能だ。残りに命を燃やすスコアアタック野郎は、すべて破壊してから倒せ。



ネオンライトイリージュン

幻想的な雰囲気と登場するイカ。どちらも厄介なレーザー攻撃をしてくるため、苦勞させられる相手だ。無理をしないでボンバーを使って撃ち込んでもいい。やはりイカなのでスミを吐く?



タイトルからひとこと

業務用で数々のシリーズを出し、ヒットを続ける不朽の名作、「ダライアス」の完全移植が実現します。もちろん2人同時プレイ可能や、途中参加もできます。ショットやボム、爆発する敵や究極兵器ブラックホールボンバーなど、演出すべてに興奮するぞ!

宝魔ハンターライム Perfect collection

ケンカするほど仲がいいって関係、あります

- アスミック
- 9月29日発売
- 8,800円(2枚組)
- ADV(デジタルアニメーション)
- 1人プレイのみ
- 18歳以上推奨

完成度
100%

全編コメディタッチの中
にもさまざまな展開が。
泣かせる話だってあるぞ。

とってもアニメライクなの

随所にパロディ精神やギャグコ
メディ的センスあふれる演出が心
にくく、ノリのいいテンポでお送
りするデジタルアニメーションの
ライムがいよいよリリースされる。

30分モノのテレビアニメを踏
襲した展開に思わずニヤリとさせ
られっぱなし。各話の終わりに
なんとこれまたアニメ番組ばりの

「次回予告」も入るし、ちょっぴり
センチな雰囲気のエンドイングテ
ーマだってあるのだ。歌はライム
役の玉川紗己子さんが担当。

今回は5～8話の紹介をバーン
としちゃうぞ。それでは発売直前
のライムの総チェック、ストーリ
ーのおさらいなども兼ねてさっそ
くいってみよう。



◎「ライム」をとりまくキャラクターたち◎



W・ペガサス

魔宝玉を奪って逃走した張本人。魔族
だけが存在すればいいと考え、人間との
共存を拒む一角魔族の1人。また、かな
りのナルシスト。自慢の角をバースに叩
き折られたため、復讐心に燃えている。

ココナ

驚くなかれ。これがあのバースの妹
だノ 第7話にてちょろっとバースがも
らした「魔界においてきた妹」とは彼女な
のだ。でもなんともはや……似てない。まあ、
変な兄貴に影響受けないでよかったね。



前回までのあらすじ

魔界と人間界の友好の証であ
る魔宝玉。それを悪い魔族のペ
ガサスが奪って逃げてしまう。
すぐさま後を追ったライムとバ
ースでしたが、せっかくペガサ



スをやった間、
バースのヘマにより魔宝玉が人
間界各地に散らばってしまった
から、さあ大変! 魔宝玉は人
間界のあらゆる怒りや悲しみに
反応して妖怪化してしまうので
す。ライムとバースは人間に姿
を変え魔宝玉を回収することに。
そして2人の人間界でののはち
やめちゃん生活が始まってしま
ったのです……。

◎好きな場面をBGVでもう一度◎

一度クリアしたお話は、このBGVモード
を使って、コマンド操作なしで楽しむこと
ができるようになるよ。さながらアニメビ
デオを見るようだ。さらにチャプターでシ
ーンを選択すれば見たい場面をすぐ見るこ
とができる。チャプターとは1話をおよそ
7分割したものだ。有効に活用しよう。



◎なにー、こ・これはCMなのがー!◎



出たー!『宝魔ハンター
ライムソーセージ!!』

ゲームを開始し、軽快なオープニ
ングテーマを聴き終えるなり、突如始まる
謎のコマーシャル。TVアニメを意識
したつくりのゲームは数あれど、これ
ほど本格的なCM作りをやってしまった
のはこのライムがはじめてだろう。
ここではソーセージのCMがとて
もよくできていたので一部セリフ付きで
紹介させてもらう。これは一見の価値
ありだ。さらに、各話の途中でもアイ
キャッチが入り再びCMが挿入される。
変身モノお約束の魔法のステッキもあ
るよ。



第 5 話

「夢をかなえて！
妖怪おくてばす!!」

制服が人気の喫茶店に現れたなにか。そこで我々がライムの登場！だが、そこにいたのは「ただ女の子と仲良くなりたい」という悩みを抱えた妖怪だった。彼の夢は人間の女の子とデートをすること。かくて、ご指名されたみづきはおくてばすとデートをするのだが……。



第 6 話

「妖怪かみふくろうの魔手!!
コスプレ少女を救え!!」

突然みづきにつれられたところはなんと「同人誌」即売会の会場だった！カルチャーショックを受ける2人に女の子たちの黄色い悲鳴が！また妖怪の仕業!?話を聞くと犯人はある特定の服しか狙わないことが判明する。そこでライムが変身し、自らオトリをかけて出るが……!!



第 7 話

「悲しみの
妖怪ドール」

夜な夜なデパートに響く泣き声の主は妖怪ドールのものだった。気がついたときから一人ぼっちでただ立っていたドール。バースはどことなく妹に似ている彼女にしだいにひかれていく。そしてドールもまた彼に。しかし、ライムがボツリともらしたひとこと、「彼女は危険だわ……」



第 8 話

「死闘！
バース対ペガサス!!」

プールに遊びにきた3人を襲った突然の睡魔！気がついたバースにたたきつけられた挑戦状。「相棒は預かった。魔宝玉を持ってこなければ殺す」そして捕らわれの身になったライムの前に現れたのは、あのペガサスの姿だった。一度は敗れた奴の不敵な笑みが意味するものは!?



みちプロの

スペル・デルフィン選手のサインをプレゼント

第4話に登場し、大阪弁が印象的だった妖怪ますから。その声を担当した、みちのくプロレスで活躍中の「スペル・デルフィン選手」のサインを10枚もいただいてしまったぞ。欲しい人は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と何かひとつを添えてサタマガ編集部「デルフィン選手のサイン希望」係まで。

続きを期待してもいいよね?

こうして紹介してきたライムだけど、「まだ終わらないよ」というニュアンスの内容が探せばいろいろ出てくるんだよね。続編、待ってますよ。アスミックさん!



メタルファイター♥MIKU

トレーニングしだいでパラメータは変化するぞ

●ビクターエンタテインメント
●9月29日発売
●6,800円
●ADV
●1人プレイのみ

完成度
85%

プレイの前にTVシリーズのビデオを見ておくと、より楽しめるぞ。

もうすぐ発売ということで今月はおさらいだ!!

アニメの雰囲気をもろと体感できちゃう「MIKU」も発売まであとわずか。そこで今月はゲームシステムのおさらいと、第3話までにスパーリングを含めて闘うことになるメタルファイター達を紹介するぞ。ちなみに、アニメを見ていなくても十分楽しめるゲームだけど、アニメにも目を通せばキャラの性格や人間関係が把握できより深く楽しめるかも。



アニメはビデオ&LD化されている。ビデオはレンタルもある。

オープニングとエンディングも完成。各話ごとに挿入される。



MIKU

初期パラメータ	
体力	440
気力	680
テンション	500
防御	610

主人公・美少女の星「プリティーみく」

アクアマリンに憧れTWPに入門。趣味がプロレスというほどのプロレス好き。デビュー当時は粗削りだったものの、アクアマリンを育てた周防コーチの指導で、メキメキ頭角を現し始め、ついにはネオ女子プロレス「統一チャンピオンシップ」で、憧れでもあった無敵の女王・アクアマリンを激戦の末に破り、チャンピオンベルトを手中にする(TVアニメ全13話より)。初期パラメータは低めだが、トレーニングを繰り返すことで見違えるほどの成長を遂げるはずだ。

みくちゃん
キッリ



迫力のバトルシーンが展開されるぞ。

みくの必殺技



みくちゃんにわとり
タイフーン

3種類のモードでゲームは進行していくぞ!!

アドベンチャーモード

キャラどうしの会話やイベントなどで構成される。展開に応じて、ときたま選択肢が表示されることもあり、その時の選択によっては一部の展開が変化することもある(ただしメインのストーリーは一本道)。

こちらはテキストモード。すべての会話文が文字で表示される。音声はなし。



音声モード。すべての会話文やナレーションが音声出力。



選択によってみくのテンションが上下する。高すぎず、低すぎずがベスト。

メタルファイトモード



試合中、サーチを選択することで相手のパラメータの一部を見ることが出来るぞ。

TVアニメとほぼ同フレームのアニメーションと一部の静止画を組み合わせた、リアルタイムコマンドバトル。ドット絵で描き起こしているため、画像も非常にクリアな仕上がりになっているぞ。

トレーニングモード



展開によっては、スパーリングのできない相手も。

どのトレーニングを選ぶかで、アップするパラメータが変わってくる。

アドベンチャーモードで、練習やスパーリングをすると、いったシチュエーションになると、このモードに入る。トレーニングは3種類から、スパーリングは3人から選択可能だ。終了後パラメータがアップするぞ。

第3話までに闘うことになるメタルファイターのデータを公開

マットの妖精 プリティーナナ



NANA

パラメータ

体力	380
気力	620
テンション	500
防御	550

幼い外見とは裏腹に頭脳プレイを得意とするファイター。動きは素早い体力が低めなので、攻撃するスキを与えず攻め続けられれば、さほど苦勞せず倒せる相手だろう。



もちろん相手だってサーチを使ってくる。



技の組み立ても効果的。ダウンすると、すかさずエルボーが!



メンバー中、スピードはピカイチ。

ド演歌ファイター プリティーギンコ



GINKO

パラメータ

体力	420
気力	650
テンション	650
防御	585

言葉遣いは荒っぽいが、義理人情を重んじる演歌的な性格(?)の持ち主。テンションが高く設定されているので、間髪を入れずに攻めまくるという荒っぽいファイトを仕掛けてくる。



試合やスパーリング中でも、キャラどうしの会話がガンガン飛び交うぞ。

プリティーフォーの中で誰かきを使えるのはギンコだけ。なかなか強力だぞ。



超新星 キューティーキャンディー



CANDY

パラメータ

体力	730
気力	800
テンション	650
防御	705

過去の戦績や経歴の一切が不詳という、獅子の穴のファイター。すべてのパラメータが高いうえに、凶器攻撃も仕掛けてくるという強敵だ。



凶器攻撃は、周回のリボンが斧に変化し、極悪な



キャンディのメタルスーツは、あちこちに仕掛けがある。



胸に仕込まれたフラッシュで相手の目を眩ますぞ。

未完のプリンセス プリティーサヤカ



SAYAKA

パラメータ

体力	430
気力	620
テンション	500
防御	575

プリティーフォーのリーダー的存在だが、みくのせいで最近影が薄い。みくと同様、バランスのとれたファイターなので、闘うのなら、あせらずにパターンどおりの攻めでいこう。



締め技やフォールは、十字キーを左右に連打することで回避できるぞ。

スパーリングでは、必殺技は使えないようになっている。



チンパンザン・オブ・ザ・ジャングル マッドコング



KONG

パラメータ

体力	600
気力	710
テンション	900
防御	705

みくと髪切りマッチで闘うことになるパワーファイター。一発の技のダメージが大きいので、続けて喰らうとかなり危険だ。



背中のギミックからアーマーを出して、相手を拘束する必殺技も再現。

トーナメントで「みく」を待ち受ける強豪メタルファイター達……

トーナメントには、同門であるプリティーフォーの面々の他に、サファイアを始めとした4人のファイターが出場する。

炎のカリスマ
ファイアー厚子



暗黒の魔術師
サスペリア幽子



メーカーさん
からひとこと

なんのの言ったって、ビクター初のSATURN用ゲームになったのがこのゲーム。とってもビジュアルなバトルと、ぐいぐい引き込むストーリーが、プレイヤーの脳波を刺激するなんちゃって。ウソのような話だけど、本当だよーん!!

SEGA SATURN
PRESS!

COMING SOON SOFT

キング・オブ・ボクシング

ポリゴン女性ボクサーついに登場!!

●ビクターエンタテインメント
●10月20日発売
●5,800円
●SPT
●2人対戦可能

完成度
85%

CDを生かした臨場感ある
歓声やセコンドの掛け
声も聞き逃さないぞ!

自分のオリジナルキャラで世界をつかめ!

ビクター独自のモーション・コントロール・システムにより、蝶のように舞い、蜂のように刺すといった躍動感あふれるボクサーの動きをリアルに再現。対戦モードも、勝ち抜き方式のメインイベントや友達との熱い対戦が繰り広げられるVSモード、訓練用のスパーリングと遊び方も様々。アングルもポリゴンならではの自由さで、信じられない角度からの映像もお好み

しだい。自分のプレイ内容はビデオ・モードで1ラウンド分の対戦経過もリプレイして見ることも可能。ボクサーメイクでは自分だけのオリジナル選手も作れるぞ。ここまで遊び感覚豊富で自由度の高いソフトはボクシングファンじゃなくても満足できる1本になりそう。



オープニング画面のデキもポリゴンアニメーションで、美しく動くぞ。

やはり女性ボクサーか?



ウリの1つでもあるボクサーメイクモードでは、男性だけではなく女性を作ることも可能。キミが選ぶことは階級や顔やカラー、そして利き腕の選択。その他に体重と身長、これらは相関関係があるので、見た目の体型に大きな変化をもたらすことになっているので、画面を見ながら自分好みの体型に調整しよう。



女性の顔の種類は3つ、男性は8種類用意されている。

トランクスは全部で5色。自分好みの色を選ぼう。

パラメータはスピード、パワー、スタミナの3種類。規定の数を振り分けて好みのタイプのボクサーに仕上げ、最後にイカス名前を決めて完成だ!



次々と現れる個性豊かなボクサー達

メインイベントでは、各階級ごとに個性あふれる30人の世界ランカーが登場してくる。ガンガン突進してくるインファイタータイプや、ス

ピードを生かしフットワークを駆使して小刻みにジャブを繰り出すアウトファイタータイプなど、スタイル、容姿も様々だ。これらの強敵を倒すと、1試合ごとに自分のキャラクターがパワーアップするぞ。前の試合で不足と思ったパラメータを上げて次の試合に備えよう。また、ある特定のランキングからは必殺技を覚えるようになり、より強力なボクサーに成長するのだ。

ヒットマンスタイル

左手を前に下げ、左右に振り回して相手を幻惑させる。そこから長いリーチを生かしたフリッカー・ジャブを打ち出してくるぞ。



ピーカブースタイル

顎の下に両グローブをガッチリ当てて相手をのぞき見るスタイル。元ヘビー級王者、あのマイク・タイソンが使う独特の構えだ。



自分が作り出したボクサーが勝利した時の気分は爽快だ。



挑発で悩殺せよ!

格闘ゲームでこの頃よく見られる挑発ボタン。遊び心を感じるこの機能(?)が、このゲーム内にも投入されているぞ。



試合中、いきなりキャラハなポーズをする選手。挑発の種類は豊富に8種類もあるぞ。

挑発の中には、お尻を揺ったりするなまめかしいポーズも。チャンスを見計らって使おう。

メーカーさんからひとこと

ポリゴンならではの滑らかな動きはもちろんのこと、好きなタイプのボクサーを作ったり、好きな角度からの視点で見たり、友達の作ったボクサーと対戦させたりと、ただ闘うだけじゃない遊び方が楽しめます。乞う、ご期待!!

信長の野望 ～天翔記～

プレイヤーが歴史を変えていく

●光栄
●9月29日発売
●9,800円
●SLG
●8人までマルチプレイ可能

完成度
90%

期待の大型歴史シミュレーションゲームが完成間近になってきたぞ。

発売間近！サターンでもあの名作が楽しめるぞ！

発売間近になった「信長の野望・天翔記」。今回は具体的なコマンドについて触れていこう。このゲームのコマンドは、大きく分けて人事や外交などの大名が直接指示をしなければならないことがまとめられた「軍団コマンド」と城ごとに内政や徴兵を行う「城コマンド」の2つに分かれている。

今回はそのうち軍団コマンドについて説明しておくことにする。

8つの軍団コマンドを使いこなせ！

軍団コマンドとは自勢力全体、または大名が指揮をしている軍団の武将に出す命令のこと。〝人事〟〝教育〟で強い武将を育てたり、〝外

交〟〝調略〟で他勢力と取り引きをすることで自勢力をより強くしていくのだ。このゲームの基本操作なのでしっかり覚えよう！

大名 プレイヤーが操作して指示を出す

軍団コマンド

人教軍物外調戦評
事育団資交略争定

武将 第一軍団の武将

人事

武勲に応じた報酬を

浪人を武将に登用する、武勲をたてた武将を昇進させたり褒美を与える他に、大名の娘と武将とに婚姻関係を結ばせることもできる。相手の武将は大名の一族になれるぞ。

軍団

適任の武将を選ぼう

軍団の編成を行うコマンド。例えば2つ以上の軍団を1つにまとめたり、軍団長を交代させたりする。大名が持つ8つの軍団を上手に利用するために必要なのだ。

外交

味方が多いのも実力の1つ

他の勢力と同盟を結んだり、友好を上げるコマンド。同盟を結んでいる勢力は戦争のとき敵勢力に付くことがないのだ。大名の娘を嫁がせて友好をさらに上げることもできる。

戦争

この駆け引きが熱い！

他勢力に戦争を仕掛けるコマンド。戦争の準備をしっかりと整えておくことが大事。軍団の配置や指揮をする軍団長などをよく考えて決めよう。勢力拡大の一番の決め手だ。

教育

強い軍団は強い武将から

武将の能力を上げるために講義を行う。剣術では「戦闘」、茶道では「政治」の能力が上がる。賢くて強い武将を育てよう。武将の能力を競い合う「披露」コマンドも使うべし。

物資

上手な買い物をしよう！

米、馬などの物資の売買や輸送を行う。取り引きする御用商人との友好度が高いと有利な売買ができるぞ。実行する武将が「弁舌」の能力を持っていると値切ることもできるのだ。

調略

敵武将の忠誠心がカギ？

他勢力の忠誠心が低い武将と通じて寝返らせることができる。他にも武将の暗殺や放火、ニセ情報で戦争を誘発させることもできる。戦争などを有利に運ぶ戦略として使おう。

評定

内政重視か軍事重視か

自分が指揮をしている以外の軍団に戦略の指示を出す。例えば内政を重視した場合は金や米を蓄えるようになるなど、軍団の基本方針を決めていくのだ。

メーカーさん
からひとこと

このゲームのエンディングでは、信長が「敦盛」を舞います。そう、例の「人間五十年〜」です。実はこれ、能楽の家元に振り付けしてもらい、モーションキャプチャーという技法で取り入れたんです。ぜひみなさんも覚えて舞ってください。

峠KING The Spirits

峠を舞台に繰り広げる新しいレースゲームが登場

●アトラス
●10月発売予定
●5,800円
●RAC(レース)
●2人同時プレイあり

完成度
90%

美しいポリゴン画面上での2Pのレース対戦は熱くなること間違いなし!

ワインディングの激しい3コースを熟知して伝説となれ!!

実在する峠というサーキットをベースに臨場感あふれるレースゲームがラインナップされたぞ。画面は綺麗で滑らかなフルポリゴンで構成。



プレイ視点も、実際に車から見ている状態と、車体を後ろから見おろす状態の2つが用意されている。コースは3つあって、右回りか、左回りにするかの選択も可能。峠道に進行方向はないのだ。

キツイコーナーの連続

峠のコーナーはレース場のコーナーとは違い、ヘアピン級のカーブの連続。そこが、峠の魅力なのかもしれないけど。



コースのアップダウンも再現

峠とは、山道の登りと下りの境目という意味。その言葉が示すようにゲーム画面のほうもバッチリ美しく再現されている。



対戦機能で2PもOK!

もちろん対戦で友達との熱いバトルも可能になっている。この場合自分と2Pの車両だけでなく、複数の敵車も登場するぞ。



なんと2P戦のプレイ画面分割方式は、選択可能になっている! 真ん中を2つに分けて遊ぶよし、好きな画面を選ぼう。

マシンセレクトは基本か? チューンナップ

選べる車種はどれも特徴のあるイカスマシン/駆動系の種類もFRやMR、MMも用意されている。なかには4WD系も...



選んだマシンを自分の思いどおりにチューンナップできるようになっている。もちろんターボ仕様にすることもキミのお好み次第だ。

リプレイ機能で欠点克服!

走っている時は、緊張の連続で、なかなか自分の走りを思い出すことはできないよね。でもこのリプレイ機能で自分の走りをチェックできる。これでテクニックも上達するぞ。



疾走する自分の車を見られるのは気分爽快!! 色々な角度から映し出される綺麗な映像に思わず息を止めてしまう。

追い込み真っ最中の開発者に直撃

本誌 ■ 現在の制作状況はいかがですか?

藤木 ■ 状況ですか、ほとんどできあがってまして、あとは面白くするために工夫を凝らしているところですよ。

第二開発部 開発管理課
藤木 貞一氏



本誌 ■ バランス調整とかの部分ですか?

藤木 ■ そうですね。レースとして面白いものを追求していますから。

本誌 ■ このゲームの特徴というのは?

藤木 ■ やはり峠を走るところですよ。

一般的なレースゲームはサーキットを走るじゃないですか。そうじゃないところで探したのが峠だったんです。

本誌 ■ 苦労されている点とかは?

藤木 ■ 連続するカーブ、アップダウンの激しい地形などを表現するのが難しく。スピード感についても言えますね。ポリゴン数などの問題もありましたがうまく解消できました。処理的にも初めはすごく遅くてその辺も苦労しました。本誌 ■ 対戦できるレースゲームはサターンでは珍しいんですけど、二分割なんですか?

藤木 ■ 上下と左右の両方を用意してますんで、好きなほうを選べるようになってます。

本誌 ■ チューンナップもできるみたいですが?

藤木 ■ ですが、腕のいい人ならノーマル車でも改造した車に勝

てます。チューンナップしたからといって必ずしも速くなるわけではありません。その人の力量とコースに合わせて改造するのがベストです。本誌 ■ あとコースにはガードレール沿いに旗があったり、トンネルなども見られますけれど。藤木 ■ 実際のコースをモデルにはしてあるんですが、アレンジを加えてみました(笑)。

本誌 ■ リプレイも入っている? 藤木 ■ 後ろの視点と前からの視点と、あと斜め前の視点からのものがあります。周回したコースのラインを全部覚えてしっかり見せます。

本誌 ■ それでは最後は一言!

藤木 ■ 必ず面白いものにしますので期待してってください。

スチームギア・マッシュ

敵にはガッシュとバッシュもいます

●タカラ
●9月29日発売
●5,800円
●ACT
●1人プレイのみ

完成度
100%

なんとマッシュは宇宙にもいくぞ! 感動のデモもあるぞ! 泣けるぞ!

かわいいだけじゃない! 強いマッシュを見よ!!

蒸気で動くロボット「マッシュ」が活躍するこのゲーム。マッシュの姿があまりにかわいいため(?) 本当に戦えるの? 壊れないの? など心配の声が編集部にも多く寄せられている(うそ)。でもご安心を。開発者の千駄ヶ谷博士によって、強力な戦闘ロボットに改造されているので、ちょっとやそとじゃ壊れない。というわけで、今回は2面以降をイッキに紹介するぞ。



スタートボタンを押せば、いつでもステージマップを見られる。



初期状態のマッシュは、はつきり言ってそれほどこくない。そこでアイテムを取ることで、少しずつ武器や機能を増やしていくことが大切。

ランボウミサイルでシュ。くろいブロックもこわしちゃうんでシュ。

STAGE2 メガ・ファクトリー

地味なカラーリングだが、ここではジャンプで飛び越えなければならない溝が多数登場する。溝に落ちて他の場所に出るだけで、ミスになったりしないのはうれしい。ボスは多関節の龍。



右上に見える床の間には大きな溝が。ジャンプして飛び越えなければ、先に進むことはできない。



ボス。すべてのパーツを、オレンジ色になるまで攻撃した後、顔を攻撃して倒そう。

STAGE3 ラビット海峡

海の中での戦い。ここではマッシュが水中用形態に変身。画面は斜め方向へ強制スクロールし、シューティングゲームに一変する。武器は通常弾と誘導ミサイルの2種類。共に弾数は無制限。



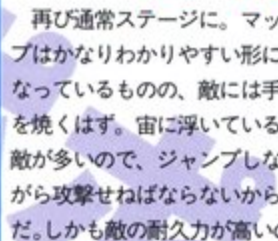
ツボの中からは、予想通りタコが登場。とにかく敵が多いので、敵に近づいて弾を撃ちまくれ。



クジラのようなボスは、誘導ミサイルによる攻撃のほか、高速での体当たり要注意!

STAGE4 シャトルベース

再び通常ステージに。マップはかなりわかりやすい形になっているものの、敵には手を焼くはず。宙に浮いている敵が多いので、ジャンプしながら攻撃せねばならないからだ。しかも敵の耐久力が高いので、何度も攻撃する必要がある。



特殊武器のファイヤーは威力が強く使いやすいのでオススメ。



ファイヤーを使えば、カタイ敵も楽に倒せる。1面で手に入る。



遠くに見えるのどかな風景がよい雰囲気。

開発者が語る マッシュ誕生の秘密!!

編集部: このゲームのコンセプトからお聞かせください。

木村: 企画したのは1年以上前な



木村 昭彦氏

タカラ CS事業部主任。
マッシュの開発担当。

のですが、当時は大作的作品ばかりが目立っていたんです。その風潮に流されることなく、別の楽しみ方もあるんじゃないかと考えたのが最初です。いろいろなゲーム要素がありますが、オイシイ部分だけを1本に詰め込んだら面白いんじゃないかな、というのが基本路線です。セガさんのハードでは、セガさんライクなクールなキャラ、とがっているようなキャラが多いので、セガさんらしくない

ものを作りたいと思いまして、マッシュになりました。

編集部: なぜ蒸気を?

木村: 電気や光子力などより温かみがありますし。マッシュは、機械というよりも生きているロボッ

トという感じなんです。意志もあるし、のんびり屋だったり。千駄ヶ谷博士は熱血ロボを設計したんですが、実際に組み立てた助手のミーナちゃんが、自分の好みでのんびり屋にしちゃったみたいです。敵のガッシュなどにもいろいろ設定があるんですが、これは次の機会のお楽しみということで。

ストーリーがわかるデモもあるぞ!!



FEDA ~エンブレム・オブ・ジャスティス~リメイク!

これこそ骨格がどっしりとしたシミュレーションRPG!

- やのまん
- 10月下旬発売予定
- 価格未定
- SLG・RPG
- 1人プレイのみ

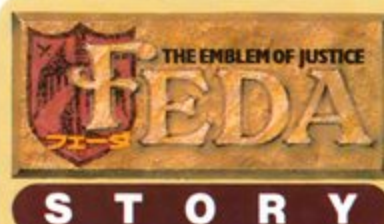
完成度
80%リメイクだからってあな
どるな。新たに作るほど
の手間をかけてんだから。

硬派でハイクオリティなのがこれからの主流!

この作品は、シナリオに沿って2Dマップ上で戦闘を繰り広げる、いわゆる「シミュレーションRPG」。そしてサブタイトルからもわかるとおり、かつてスーパーファミコンで発売されたものを、サターン版としてリメイクしたものだ。基本的に大きな変更はないが、スーパーファミコン版で指摘された弱点（ストーリーのわかりにくさ、処理速度など）を改修し、より洗練された完成度となっている。さらにオープニングやシナリオ途中のつなぎには新たに制作されたデモが入り、新キャラクターが2体追加されるといった、「リメイク」だけのサービス要素も満喫できるぞ。

オープニングやシナリオ途中には
新しく描かれたデモ画面が満載!

こうしたデモ画面が「リメイク」用に作られ、要所要所に挿入される。ちなみにこの画面は、準主役のアイン（ウルフリンク）の雄々しい姿だ。今回はこれのみと想定していたら……。



スクーデリア大陸、新創世紀3年。「特定の種族のみがヒエラルキーの頂点に君臨すべき」という思想のもとに、強権をふるいかざす帝国があった。そして、それに逆らう種族たちは反乱軍扱いされるだけでなく、恐ろしい迫害と粛正にさらされていた。

帝国の一兵士である、ブライアン・ステルバートは、くる日もくる日も反乱軍の撲滅に駆り出される生活を送っていた。しかし、彼はしだいに帝国の思想に疑問を持つようになる。「本当に俺が求めていた社会とは、こんなものだったのか?」と。そんな矢先、彼はある作戦をきっかけに上官に斬りかかってしまい、軍事法廷で極刑を言い渡された……。

玉木美孝氏が魅せる重厚かつ独特なキャラクター

「フェーダ」の魅力の1つといえば、やはり玉木美孝氏によるキャラ。メガドライブの「シャイニング・フォース」など、過去の作品で知っている人もいると思うが、重厚かつ繊細、そして他の追随を許さぬ独創的なセンスは見事である。「フェーダ」では特に重厚さが強調されているので、最近のソフトな絵柄のゲームを見慣れた目には新鮮だ!

部隊を率いる
2人の主人公

ブライアン・ステルバート

→元は帝国陸軍の小隊長、ブライアンとは別の部隊だったが、彼の考えに同調し、牢からひそかに逃がさず、その後は自分も共に行動をすることになった。剣技は鋭く、その牙はブライアンにも劣らぬほど、ゲーム中では重要な戦力として、そして良き相棒として活躍してくる。



アイン・マクドガル

「リメイク」で登場する
新キャラクターは2体

ベルセルク

「カオスの属性のメカニカルな味方兵士。スーパーファミコン版では、さる理由ではずされたキャラクターだったが、サターン版で復活!ベルセルクは元々強力な攻撃が期待できそうだ。



ボルボー

「こちらも絶大な攻撃力を持つパワーキャラクター。もともと『フェーダ』には獣人系が数多く登場するが、このように4本の足でしっかりと立っているのは珍しい。どんな活躍を見せるのだろうか?」

その他、20人以上にも及ぶ
個性的なキャラクター

ダン

エル

ソニア

ここに紹介した以外にも「フェーダ」にはまだまだ多くのキャラクターが登場する。ちなみに味方キャラクターは各属性を合わせて20人以上いるのだ。いずれ全員を紹介したいところだね。

「FEDA」の世界におけるシナリオ進行の流れ

さて、キャラクターをある程度見てもらったところで、そろそろ「フェーダ」のゲーム中の流れを簡単につかんでもらおう。この作品の基本は、まずエリアマップでの移動、そして町でのイベントや情報収集だ。それがすんだら、いよいよ帝国軍との戦闘（展開によって入り方が異なる）、そして見事クリアしたら再びエリアマップ上での移動……という感じ。もちろん、他にも称号の変化や仲間の増減といった細かい事柄はあるが、この部分は今後の情報を待っていてほしい。

進行ルートを考える



大陸の一部を表示したエリアマップ。このマップ上で部隊を率いてマスずつ移動（ゲーム中では一日を消費）。いろいろな場所へ行く。

VOICE ACTOR

「リメイク」では約20人の豪華声優陣がキャラの声を担当しているのだ。今回はそのうちブライアンを担当する林延年さん他、6人の声優の方の写真を入手したのでお見せする。



左から、麻生智久、野田順子、郷里大輔、丹下桜、林延年、八奈見乗児（敬称略）快調にアフレコが行われているようだ。

帝国軍と接触→戦闘マップへ



シーンごとに条件あり

多彩な必殺技と魔法で戦え！



→ 戦士系キャラクター

魔法使いや回復専門のキャラクター達は、直接攻撃がほとんどできない。しかし、MPを使って離れた敵をまとめて攻撃したり、瀕死の味方を救うことができる。体力的には強いが、彼らも戦闘には欠かせないメンバーなのだ。戦闘マップでは敵の攻撃の的にならないよう注意して配置し、戦いを有利に運ぶようにしよう。

緊急入手！これがサターン版オープニングアニメーションだ！！

この原稿の締切ギリギリのところ突然やのまんからオープニングアニメーションが届けられた。都合上、数点しか公開できないが、サターンで追加されるこの画面を読者諸氏に少しでも早く見てもらいたいため急遽掲載した。実際のアニメーションはオープニングのブライアンとアインが独房から脱走するまでがおさめられている。これはもう期待して待っていてもいいぞ！



これだけでもうできているのだ。これから楽しみだ！

この美しさは実際のアニメでもなかなか見れないぞ！

やのまん
からひとこと

この秋、あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきます。すべて描き直した戦闘アニメ、声優の肉声をふんだんに取り入れた演出など、様々な点がリメイクされています。より完成されたフェーダの世界を思う存分楽しめるぞ。乞うご期待！

QUANTUM GATE I ~悪夢の序章~

休み中はSF映画を見ましたか?

- ギャガ・コミュニケーションズ
- 9月29日発売
- 5,800円
- ADV(バーチャルシネマ)
- 1人プレイのみ
- 18歳以上推奨

完成度

100%

ファンにはたまらない
SF作品。ここは現実なの
か、それとも……?

クワンタムゲート

AJ3905

フロントベース

『瞬間転移装置』の向こうは、謎の惑星の前線基地だった

謎の惑星
AJ3905

国際カルテル化した企業と国連組織により統治された西暦2057年の地球は、一方で環境破壊はもはや絶望的なところまで進行していた。そうした状況の中で、瞬間転移装置「クワンタムゲート」の発明は、滅亡回避のチャンスを与えてくれた。環境修復のための酸素とオゾンを生産させる鉱物資源「酸化イリジウム」が大量に採掘できる「惑星AJ3905」

を発見したのだ。しかし、この惑星は有害な大気に包まれ、地上には凶暴な昆虫型生物が生息している。果たして、「エデン計画」は、成功するのだろうか。

この壮大なSFムービーに君は主人公ドリュウとして参加する。映画を観賞している途中で、君に選択を迫ってくるような雰囲気は、まさにバーチャルシネマだ。SF映画好きは、ぜひ体験してほしい。

ドリュウ(プレイヤー)に
与えられた任務とは?

オープニングビジュアルが終了すると、主人公(プレイヤー)が、ベッドで目覚めるシーンに移る。

フェニックス社の軍に入隊し、いきなり惑星「AJ3905」に派遣されたことは確かなのだが、ここがどんな場所なのか、どうやってここに来たのかどうしてもわからない。とりあえず、ブリーフィングルームでの会議に参加せねば。



エデン計画を説明する人型の人工知能。地球は蘇るのか?

Artificial Person

VRシステムを使った
実戦演習にTRY!!

ミーティングでソーンドース大佐より、任務の説明を受け、いよいよ実地訓練に移る。

VRシステムは、レーダーによる位置などの情報に、あらかじめコンピュータにインプットされているグラフィックデータを加えて映像化している。凶悪な昆虫型生物の実像を目の当たりにして、腰を抜かすことは避けられそうだ。



VRシステムは、視覚に直接データを送り込む。敵の出現だ!!

一癖も二癖もある
登場人物たち

アンドリュー・グリフィン

地球を救う任務を負った主人公(プレイヤー)で、通称ドリュウ。UCLA医学部の3年生だったが、失恋の果てに退学して、フェニックス社・私設軍隊に志願した。しかし、別れた恋人(妻)ジェニーのことが忘れられず、毎晩のように彼女の夢を見てしまう。

マークス博士



瞬間転移装置「クワンタムゲート」を発明した女性科学者。地球の環境破壊に心を痛めている。小児科医の経験もあるが、喫煙者でもある。クワンタムゲートはオープニングに出てくるだけだが、モノリスのようなもので、基地内にも存在する。

ジェニー



主人公のドリュウと結婚したが、トラブルの末に別居した。彼が去った後、交通事故で瀕死の重傷を負ったらしい。ドリュウと別れたことも後悔している。

マイケルス



ドリュウの友人で、同じくエデン計画に派遣された。兵士のキャリアもあるが、一匹狼で上官から煙たがられている。基地内の秘密を暴こうとするが……。

ソーンドース大佐



基地の最高責任者として、マークス博士と共同でエデン計画の推進に当たっている。謎が多く、どうやらすべての秘密を握っていると思われる。

アンドリュース中尉



任務に忠実な黒人の軍人。実際の戦況の指揮を執る。クランショー軍曹もそうだが、現状のシステムに特に疑問を抱いていないようだ。

クランショー軍曹



訓練や出動の現場責任を負う。ドリュウやマイケルスの直接の上官。男勝りで、たたき上げの職業軍人。マイケルスとたびたび衝突している。

科学者



クワンタムゲートを管理している研究者。マークス博士を敬愛すると言うより、好意を持っている。二重のようになり、かなり変わった人物だ。

Quantum Gate とは?

マークス博士らにより開発された瞬間転移装置(いわゆるどこでもドアのようなもの)。この発明により、この物語の舞台となる惑星AJ3905を発見し、鉱物採掘の軍を派遣するに至った。しかし、本当にこのシステムが作動しているのかを疑問視する科学者もいる。果たして……。



ゲート発明当時、若かりし頃のマークス博士のお姿。この偉大な科学者のおかげで地球も救われる。

フロントベース シークレット 前線基地のほとんどが立入禁止!? スパイにでもなった気分



研究室 植物プラントのようなものも置かれている研究室には、女性の科学者がいる。同僚と勘違いされて話しかけられるが、ドリューだと気がつく、すぐ退出を命令された。何か怪しい。



診療所 工場のような診療室には、女医と黒人の看護婦がいた。2人ともドリューのプロフィールになぜか詳しい。治療と称してドクターをナンパに来ている兵士はほほえましい。

量子ゲート 最初に登場した緑色のゲートと違って、赤い光に包まれている。ドリューはここを通って来た記憶がないし、科学者も、本当はここが惑星ではないかもしれないと疑っている。



炊事場(食堂裏) 実はいきなり炊事当番になってしまうドリューとマイケルス。彼のこの基地の隠された陰謀の話を聞かされる。信じてもいいのか? おかしいのは彼なのか?



食堂 マークス博士が相席を希望してきた。いろいろ話をしてくれる。地球が絶望的な状況なのは知っているつもりだったが、博士はまるで殺人を犯しているようだ。気になる。

ドリューの日記

基地への着任早々にボカをやってしまった。大佐の話を聞きながら居眠りをしてしまうとは。しかし、また、ジェニーの夢を見てしまうなんて……。

それにしても少数先鋭と言えども、あまりに寂しい前線基地だ。炊事当番の時にマイケルスに聞いたが、ここには酸化イリジウムを採掘する技術者がたった1人しかいないそうじゃないか。

COスーツにしても、猛毒の大気の中で戦闘するには貧弱だし、VRシステムで見えるものは、あらかじめインプットされた“仮の映像”で、実際はどんな外観をしているのかわからない。

そもそも俺は量子ゲートに見覚えがない。科学者は冗談で我々は地球上にいるのかもしれないと言う。それが本当なら……。

三層構造の基地は、多くの謎に満ちている



謎は深まるばかり、誰を信じれば?



マイケルスに、無理矢理真夜中の診療所に連れていかれる。そこで、我々に毎日薬品が投与されているデータ記録を見せられる。なぜ、そんなことが行われているのだろうか?

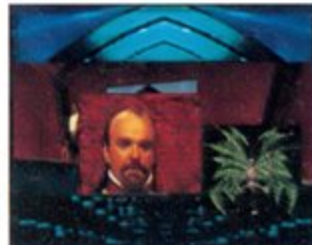
仲間か?

一夜明けても、さらに不可解なことが起こり、謎は深まるばかり。惑星を調査中のマークス博士達が敵に襲われた。救助に向かったが博士は行方不明となり、死亡した兵士の死因にも不可解な点が見られた。一方、VRシステムは、故障で敵が人間に見えることもあるので注意せよと伝達される。

疑問を抱く仲間と、彼らは精神異常だから注意しろと言う上官。ドリューは、いったいどうすればいいのか……。

ところどころに出てくる選択肢をどう選ぶかで、微妙に変化するストーリー。このドラマの全貌は1回のプレイではつかめない。

上官か?



ソーナース大佐に呼ばれて、マイケルスは精神分裂症だから、監視してほしいと言われる。引き受けるか、断るか。答えによっては、俺の立場もあやうくなるかもしれない。

地球の最新ニュースにアクセスする。辛い現実を見る。



基地での細かい規則や、司令事項を知ることができる。



自分宛の検閲されたビデオレターを見ることができる。



ガイド
『ミルターム』
インターフェイス



ミリタームは地球にアクセス可能な唯一のインターフェイス。ちなみにセーブなどもこれで行う。



CATVにアクセスすることができます。



BGMを聞くことができる。要はサウンドテストだね。



スペクトラストーンの投影映像を見ることができる。

ブルー・シカゴ・ブルース

いやあ、推理アドベンチャーって本当にいいですねえ

- リバーヒルソフト
- 9月22日発売
- 7,800円(2枚組)
- 推理ADV
- 1人プレイのみ
- 18歳以上推奨

完成度
100%

名刑事J.B.ハロルドの
今度の活躍の舞台はシカ
ゴ。しかも実写だ!



事件解決のためにはまず ゲームシステムとセオリーを理解せよ

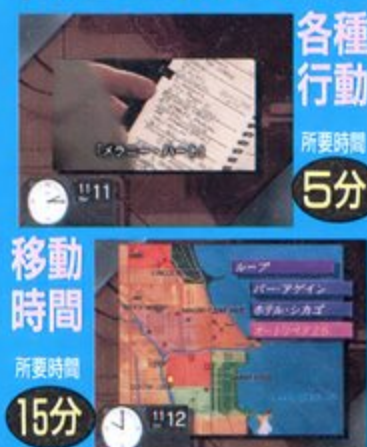
米ハリウッドのスタジオとシカゴ街頭での
長期ロケによる映像が魅力的なのがこの作品。
どーせコマンド入力タイプのアドベンチャー
なんだから、ちょっと観光気分で……なんて
軽い気持ちでプレイすると、たちまちゲーム

オーバーになってしまう。それもそのはず。
この作品は、かつて推理アドベンチャーのエ
ポックメイキングとなった「J.B.ハロルド」
シリーズの最新作なのだ。まずはゲームの仕
組みを熟知することから始めようか。

時間の

聞き込み内容や移動場所の指定
など、J.B.が選択肢を1つ選ぶ
ごとにそれに応じた時間が経過す
る。個人宅や企業に聞き込み調査
できる時間帯は基本的には午前8
時から午後6時まで。無駄な行動
は慎むように。また特定の時間に
ならないと発生しないイベントも
あることを念頭に置いておこう。

経過の概念



各種
行動
所要時間
5分

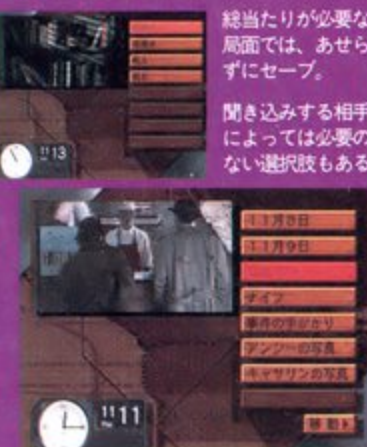
コンピュータによる情報確認

シカゴ市警にあるコンピュータ
を使うと、容疑者(捜査が進むこ
とに随時登録されていく)のプロ
フィールや証拠品の情報、そして
過去の関連事件の内容を確認でき
る。捜査中に入手した証拠品は鑑
識課に提出しないと何の意味もな
いので、時間に余裕がある時はシ
カゴ市警にちょくちょく戻ろう。



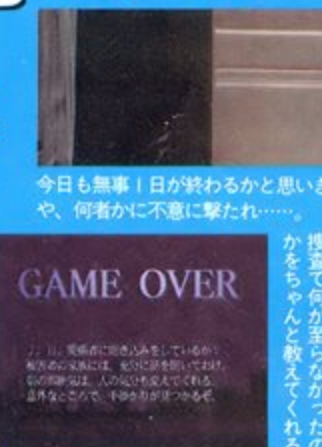
聞き込み 捜査のコツ

個人への聞き込み調査では、
特定の質問項目を選択すると強
制的にイベントが発生したり、
気分を書してその時点で質問を切
り上げられたりする。各選択肢の
重要性を見極めることが大切だ。
セオリーとして、初めて会う相手
には、被害者の写真(2枚)をかな
らず見せておくように。



ゲームオーバーになったら...

重要な証言や証拠品を得られなかつ
たりして、それまでの調査が不十分な
形で終わると、宿泊先のホテルに戻
った時に何者かに暗殺されてしまう。
総当たりできないコマンド選択の
場面での判断が捜査のキーポ
イントとなるので、要所要所でのセ
ーブを心がけよう(※1ファイルに
つきメモリを17ブロック使用)。



BLUE CHICAGO BLUES EXTRA FILE VOL.1

実力派声優による 日本語吹き替えに注目

国内メーカーのソフトで「日本語吹き替え」
というのも妙な話だが、アメリカの映像制
作会社によって作られ、ハリウッドの若手

実力派俳優達が演じる100分あまりの実写
映像を日本人プレイヤーが自然な形で観賞
するためには、どうしても欠かせない作業
なのだ。そのおかげで、プレイ感覚は吹き
替え版の洋画を観ている雰囲気に近いもの
に仕上がっているぞ!



J.B.役の郷里大輔さん。普段の声もシブいです。

ゲームのアフレコの特長な段取りに戸惑
いながらも、皆さん熱演していました。

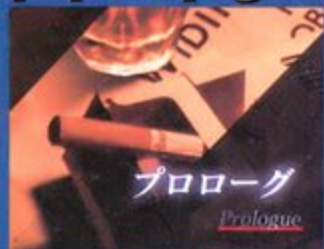


捜査前半部のフィルム・ダイジェスト 11月10日から12日までのJ.B.の動き

11月10日早朝、シカゴでリバティタウン警察殺人課刑事キャサリン・ホワイトの死体が発見される。その状況は、前日に同じ場所で発見された女子高生アンジー・ハー

ト殺害後の自殺を暗示させるものだった。同僚であり恋人でもあるキャサリンの不可解な死の真実を確かめるため、J.B.ハロルドはシカゴへと向かった……。

11月10日



プロローグ
Prologue

キャサリンの死体発見
当日の午後、J.B.はシカゴに到着する。シカゴ市警でこの事件の担当刑事テッド・ロッセンと合流し、翌日からの本格捜査に備える。J.B.に与えられた捜査期間は4日間。無駄な行動は許されない……。



パートナーと初対面

捜査をともにすることになるロッセン。態度は粗野だが、どこか憎めない男だ。まずは彼との親睦を深めよう。



バーで過去のおとり捜査での失敗を語るロッセン。被害者が女性の事件は苦手。

ホテルに着くと、キャサリンの従妹で精神科医のシンディから連絡が入る。

11月11日

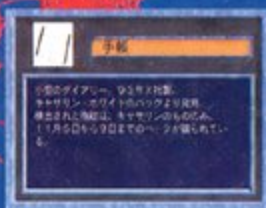


第1章
眠れない女

いよいよここからが、本格的な捜査と言えるだろう。

まずは最初に死体で発見されたアンジーの周辺の事情をまとめる

ため、シカゴ市内を歩き回る。アンジーの9日の動向を探りながらも、断片的に入ってくるキャサリンの不審な足取りが気になる。彼女とアンジーの接点とは？



キャサリンの遺品チェックをまず行え

アンジーの部屋で証拠品を得るため、父親をうまくゴマカそう。



突如、通報が……

昼下がりの移動中、新たなアンジー目撃の情報が入る。



ブライス・リッチのアリバイ証言はどうもクサイ。



明らかにJ.B.とキャサリンの関係

J.B.のプライベートに干渉する証言も得られる。



バーで偶然シンディと会う。彼女は捜査に協力的だ。

11月12日



第2章
17才の微熱

アパレル関係の会社社長ブライス・リッチの周辺を中心に、さらに調査を進めるJ.B.とロッセン。徐々に明らかになっていくアン

ジーと彼女周辺の人物像、そして思わぬところから浮上した過去の殺人事件が、今回の事件関係者の繋がりをより複雑なものにしていく。

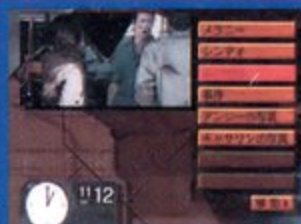


早朝、シカゴ市警に押し付けてきた、フリーカメラマンのフェニックス。

アンジーの父ジェームスを発見！



移動中、不審な建物に入るジェームスを発見。あとを尾行しろ！



リッチの車を修理した男から重要な証言が聞ける。



アンジーの悩みを知る教師には15時以降しか会えない。



アンジーの日記をシンディに分析してもらう。

女を泊めてもいいのかよJ.B.!?



リッチの娘のアリバイ証言をしたモデルが部屋に……。

BLUE CHICAGO BLUES EXTRA FILE VOL.2

リバーヒルソフトから 名探偵にご褒美が出る！

無事、この事件を解決し、犯人を特定することができた優秀な読者の中から抽選で3名に、メーカーさんからご褒美が出る。

特製テレカと特製焼酎だ。ハガキに犯人の名前とゲームの感想、それに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F セガサターンマガジン「ブルー・シカゴ・ブルーズ」係まで (10/7 消印有効日)。



もちろん、未成年者にはアルコールをすすめるわけにいかないのが当選者が20歳に満たない場合は保護者の方までにお送りします。

ARENA(仮)

モンスター登場! いかにRPGっぽいぞ

- ソフトバンク
- 発売日未定
- 価格未定
- RPG

完成度

10%

今回はサターン版のモンスターの写真が到着。PC版の雰囲気が出ている。

敵モンスター出現!!

目下順調に移植中の「ARENA」だが、メインキャラクター以外のキャラクターは、パソコン版と同様のもの。

今回紹介するモンスターは、そのごく一部。最終的にはかなりの数になりそうだ。ゲーム自体が、フィールドタイプのRPGではなく、どちらかと言うと「ウィザードリィ」や「ダンジョンマスター」などの本格派RPGなので、登場するモンスターもそうしたゲームに出てくるモンスターに近い雰囲気だ。

こうしたモンスターを倒しながら、主人公が、3Dの空間で冒険をするという「アリーナ」の今後に期待したい。



パソコン版では日本人にはなじみの少ない魔法や職業が多かった。マイキャラは親しみやすくなるが他は?



ゾンビ

うすら汚い呪文の使い手。さっさと倒さないと、術を掛けられてしまう。



メドューサ

かなりのレベルを持つ敵なので、高い性能の武器を持っていないと倒せない。



ストーンゴレム

巨大な岩石をぶん投げている。遠距離戦は不利。



バンバイヤ

いくつかの伝染病を持ち、強い回復力を持つ。



ヘルハウンド

炎呪文の連打。



アイアンゴレム

生まれつき魔法に対する抵抗力が極めて強い。

開発担当 サムシング・グッド インタビュー

このアリーナは、企画がサムシング・グッド、発売元がソフトバンクとなっている。今月はそのサムシング・グッドに質問をしてみたぞ。

Q アリーナをサターンへ移植する理由は何?

A サターンのスペックが従来の家庭用ゲーム機と比較して優れているため、表現の可能性が広いからです。ちなみにプレイステーションへの移植も予定があります。

Q サターンに移植するにあたり苦労している点は?

A サターンのメモリーの制限と解像度の関係で、いかに美しくグラフィックを表現するか苦労してます。できるかぎり従来のゲームの独得な雰囲気を壊さないよう心がけています。

Q サターン版のオリジナル要素はありますか?

A プレイヤーが操作するキャラクターのグラフィックを、よりカッコよくと思い、新しく作成しました。これは玉木美孝さんをお願いしています。

Q 二つの会社の役割分担を具体的に教えてください。

A サムシング・グッドでは開発全般を担当し、ソフトバンクさんは、広報・販促活動など全般を担当されています。

「ハイ、ソフトバンクの田代です」

Q 僕は、海外のパソコンゲームの大ファンなのですが、「アリーナ」以後の移植ソフトのラインナップはもう決まっていますか? 決まっていたら教えてください。ところで、田代さんはいくつですか? (埼玉県/矢井ジョー)

A そろそろ契約等の問題がクリアになってくるので、早ければ来月あたりにも次のタイトルの発表ができるかもしれません。海外でヒットした、かなりビッグなタイトルになりそうですよ。

その後も、有名な海外のシリーズものの発売を予定していますので期待して下さい。

それから、二番目の質問に関しては、ひ♥み♥つ♥



〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-27-6 平田ビル 2F ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「教えて田代さん」係

短い夏休みは毎日ビデオを見て過ごしました。暑い夏は苦手です。

サンダーstorm& ロードブラスター

往年のLDゲームファンよ！ お待たせしました！

- エクセコ
- 10月発売予定
- 6,800円
- 2枚組
- ETC

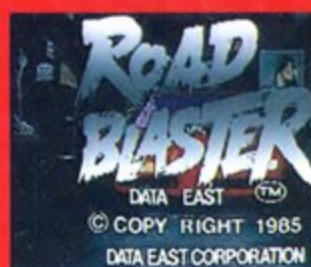
完成度
70%

最近のアニメと比較しても見劣りしないほどの演出や動きには驚愕したぞ。

超お買い得なカップリングの2枚組！！

今から10年も前にゲームセンターで大流行したLDゲーム。素早い反射神経を要求されたこのシステムは、当時のゲーマーを熱中させ、また同時にアニメファンにも美しくレベルの高い映像アクションは大いに受け入れられた。

エンディング画面を見るまでお金を相当つぎ込んだ人も多いはず。そのLDゲームの中でも特に有名な2作品が1つのパッケージにまとまってサターンで復活。音質、画質はもちろんシステムも忠実に再現した究極の移植版だ！！



愛する妻を殺された復讐のために、武器として生まれ変わった戦闘マシン。

サンダーstormは、世界各地を舞台に戦いを繰り広げるヘリコプターもの。



サターン版ロードブラスターの魅力を大公開！

サターン版はレーシングコントローラーに対応を予定しているの、アーケード版のハンドル操作感覚を家庭で楽しめるようになるかも!? また、メガドライブ版に移植されなかったクラッシュ攻撃も搭載/モード切り替え設定では、サターンモードにするとコントロールパネルも従来のアナログからデジタルに変化したり、面が始まる前にタイトルが出るなど、色々パワーアップしている点も多いので見逃せないのだ。



迫り来る
数々の震!



ロードブラスターは、ハイテンポなアニメーションで展開されるインタラクティブ・ムービー・アクションゲーム。

場所を選ばず次々と現れる組織のマシンとの熾烈な戦闘は全部で9面。自分の五感をとき澄まし、数々の難関をクリアしよう。



このゲームの魅力は、画面内に出る指示に即座に従わないと先が見られないというスリル感と緊張感が満ちることだ。



敵の攻撃バリエーションは様々。ハイウェイでドラム缶を落としたり斧を投げたり。時には戦闘ヘリで銃撃もしてくるぞ。

サンダーstormの醍醐味は空中戦ってコト!

サンダーstormも他機種では削除されたキャノピーフレームを、アーケード版同様に再現/ファンには嬉しい限りだね。オリジナルとしては、ミサイルのスマークが出たりなどの演出面がバッチリグレードアップしてるぞ。ロードブラスターも同様なんだが、双方には画像の左右反転、ステージ順、サウンド、グラフィック...etc.を個別に設定可能なゲームアレンジシステムが付いてるぞ。



ミッションは全10面。最初の作戦は漆黒のマンハッタンでの闘い。愛機LX-34に搭乗して、次々に襲ってくる敵機をけちらして先に進もう。



地上の敵はバルカン砲は通じない。ミサイルを使って攻撃だ。

メーカーさん
からひとこと

「サンダーstorm&ロードブラスター」の追い込みにハラハラドキドキの毎日、皆さんはいかがお過ごしですか？
発売がちょっと延びましたが、クオリティを120%アップ(当社比)させるべく現在最終段階に突入中! もう少し待って下さい。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

ST-V移植本格始動!

- セガ
- 9月29日発売
- 5,800円
- ACT(対戦格闘)
- 2人対戦プレイあり

完成度
100%

今後のST-Vの可能性を
期待させるアーケードそ
のままの移植が魅力だ!

いよいよ今月発売! ST-Vからそのままのクオリティで登場!



カイン ブレード

オーソドックスで扱いやすい主人公。飛び道具で誘って対空技で落とすのが常道だ。炎のマジックも操る。



ギリウス ロックヘッド

巨大な斧を持つドワーフ。力強い必殺技を多く持つパワーファイターだ。



ゾマ

杖で戦う怪しい魔導師。必殺技「ダークプレイ」は相手をカエルにする。雷に浮かんだりするヘンなヤツ。



グリーン

素手で戦う緑の巨人。動きは遅いが攻撃力が高く、特に投げ技は強力。空中で地上の相手をつかむ技もある。



パンチョス ザ・ノトロ

巨体だが身軽。ハンマーを持つコミカルなデブ。爆弾を投げる2つの必殺技を使い分ける。

セガST-V作品第1弾「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」がついに登場する。画面を見てもえればわかるとおり移植は完璧、プレイ感覚も最上のものに仕上がっているぞ。サターンオリジナル要素もあり、これはお買い得だ。



変が集まったらパワーアップ! 攻撃力が一定時間上昇する! パワーアップ中はハイパーマジックが使える。これも一部絵が新規に!!



画面のほとんどは同じだが、一部のグラフィックは新しく書き換えられているぞ。

サウンドも必聴!

アーケードで出ていた時はBGMはあまり話題にならなかったが、サターン版で改めて聴いてみると、なかなか素晴らしいものがある。オプションのサウンドテストで聴くべし。



特にクリスタルヘブンのBGMは必聴モノだぞ。

これがサターンオリジナル要素だ!!

オリジナル要素といってもゲーム性を損なうようなものはない。目立つのは下の2つだが、もう1つ秘密があるらしい。もちろん時間や難易度設定、サウンドテストはオプションでできるぞ。

SLOWはアーケード版、NORMALがサターン版、FASTが最速だ。3段階に極端な差はないが、プレイ感覚は意外なほど違う。実際に操作して試してみよう。



じつは、速度が遅いほど技のヒット感覚が深く重い感覚になる。

緑シーフは体力回復!

アーケードと同様サターン版では緑色のシーフをオプション設定することができ。これはシリーズを体験済みのユーザーなら承知のとおり、体力回復の肉を落としていくやつらだ。アーケードではディップ設定で出るか出ないかを選択することができる。



ミン フラー

タメ系の必殺技を多く持つショートソードの女剣士。腕力がないぶん動きが速い。



ドク

通好みのテクニカルな必殺技を持つサムライ。ハイパーマジックは地味だが、うまくやれば連続で出せる。



ジャム

獣になった父親を被った(?)元気少女。両手の爪で攻撃する扱いやすいキャラ。必殺技も簡単。



キール

鋭い2本のダガーを持つ狂気のエルフ。氷に関する必殺技はどれも冷たくシャープな切れ味。



デスアダー

物語の裏を走る金の戦士を持つ帝王。必殺技は少ないが、とにかく通常技の威力がハンパじゃない。

開発者からひとこと

たいへん長らくお待たせしました。サターン版ではこのご時勢に合わせ、ゲームのテンポにこだわってみました。連続技もビシビシ入るようになったのでチョットいい感じです。BGMもほどよく聴きごろになってます。(AM1研・高部)

ウイングアームズ ~華麗なる撃墜王~

大空の英雄となり、敵機を狩れ

- セガ
- 9月29日発売予定
- 5,800円
- SHT
- アナログミッドスティック対応

完成度

85%

ポリゴンで描かれた多数の戦闘機が飛ぶデモは圧巻! 一見の価値ありだ。

アヴァロン軍の侵攻を阻止するため任務を遂行せよ!

第2次世界大戦後、世界は平和への道を行っていた。しかし、アヴァロン軍という強力な軍備を持つ勢力が奇襲攻撃を行い、連合国軍の機動部隊は壊滅的打撃を受け、プレイヤーは被害を免れたエンタープライズのエースパイロットとしてアヴァロン軍の侵攻阻止のためのミッションを遂行しなければならない。

自機は7機種から選べるのだ

先月号ではコクピット内の視点のみにしかレーダーなどの計器類が表示されていなかったが、製品版では前方、後方視点でも計器類が見られるように改善され、敵の発見がより安易になった。これで視点を変えてもミサイルの残弾数をチェックしながら戦うことができるよね。

計器のチェックを怠るな



激しい弾幕を避けつつ攻撃!



ステージ3に登場する要塞基地。目標に接近するまで後方視点で近づいたら、コクピット視点に切り替えて照準をつける。ヒットアンドアウェイ戦法でミサイルをブチ込め!

ザコ敵はできるだけバルカンで撃ち落とし、ミサイルは攻撃目標のボス敵用に温存しておくことだ。後半のステージは特にそうしないとツライぞ!!

与えられるミッションは全部で6つ

アヴァロン軍壊滅のため、プレイヤーは6つのステージで戦闘を行う。攻撃目標は航空機編隊や空母、要塞基地などさまざま。今回はクライマックスに向けて、敵の抵抗がさらに激しくなるステージ4、5を紹介するぞ!



このお方がエンタープライズの艦長。作戦内容を伝令してくるのだ。

ミッションスタート前の演出

艦長からの作戦命令が下ったあと、デモが挿入される。ここでは敵部隊出撃の様子や、攻撃シーンなどがセンスのいいポリゴンで映し出されるぞ。



敵の大型爆撃機が無差別攻撃を行うため、滑走路を飛び立つ!

ステージ4

敵がエンタープライズを撃沈しようと狙ってくる。撃沈されるとゲームオーバーなので、爆撃機や駆逐艦などを早めに一掃し、ボス戦艦との対決に臨め!

エンタープライズを守り抜け!!



母艦であるエンタープライズを敵から守り抜くことがこの作戦の大前提。

ステージ5

夜間の都市上空でのドッグファイト。敵機のスピードが速く、補足するのも一苦労。攻撃目標が大型爆撃機のみなので、戦闘機に構わず集中攻撃をかけろ!!



プロペラが6基も付いている大型爆撃機。これを破壊することが目的だ。

大型爆撃機を撃墜せよ!

敵戦闘機の撃墜はクリアには関係しない。大型爆撃機に狙いを絞り、ミサイルを撃ち込め!!



で・でかい……

近づくとその巨大さが分かる。後方にも砲撃してくるやっかいな敵。

メーカーさん
からひとこと

開発も終了して、いよいよ発売です。大空を自由に飛び回る楽しさとドッグファイトの緊張感をどう再現するか最大の課題でしたが、ユーザーの皆様にご満足してもらえるデキに仕上がったと思います。特にステージ3の渓谷シーンは圧巻です。

F-1 Live Information

今宮さんや川井ちゃん、三宅アナの実況解説が燃える

- セガ
- 10月発売予定
- 5,800円
- RAC(レース)
- レーシングコントローラ対応

完成度
30%

今回は日本を代表するサーキット、鈴鹿のコースを中心にゲームを大紹介。

リアルさを追求したデフォルメと戦略性



MACHINE SELECT

テクスチャマッピングで綺麗に彩られたモンスターマシンたち。

前号でも紹介したが、あくまでもリアルさを追求したこのレースゲーム。流れるような美しいマシンの形状もポリゴンで見事に再現。セッティングによる操作感の変化や、レース進行に従いタイヤやガソリンの消耗によって起こる挙動の変化まで再現されているぞ。また、TV中継でおなじみの3人の実況もイカスのだ。



セッティング画面で燃料の量も設定できる。これはレースの勝敗の大きな要因にもなるのだ。



MACHINE SELECT



前号で紹介できなかったMcLAREN MP4/10。リアカウルに注目。今年から導入したセンターウイングもちゃんと付いている。

今回は鈴鹿のコースを

チェック!!



JAPAN Suzuka

F1界において数々の伝説を作ったHONDAエンジンの本拠地と言われる鈴鹿サーキット。全長5,859kmと、他国のサーキットと比較すると幾分

長く構成されている。平均時速の高いこのコースは長い2本のストレートを中心に、スプーン、デグナー、130R、逆バンクなどのテクニカルな

コーナーが多く配置され、立体交差まであるコース設計はドライバー達の評価もかなり高いサーキットだ。この特徴豊かなコースを忠実に3D

化してあるぞ。看板も要チェックだ。このソフトは視点も2つ用意されている。それぞれの有名なコーナーをいろいろな角度から紹介しよう。

カシオトライアングル

世界でも有名な超難関なシケイン。一気にスピードを減速させてコースラインを確認しよう。他車との接触には注意。大きなタイムロスになってしまうぞ。



ホームストレート



ホームストレートに入る手前には観覧車が見える。スタンドの前では、次の第1コーナー進入まで、一気に6速に入れてエキゾースト音を轟かせろ!

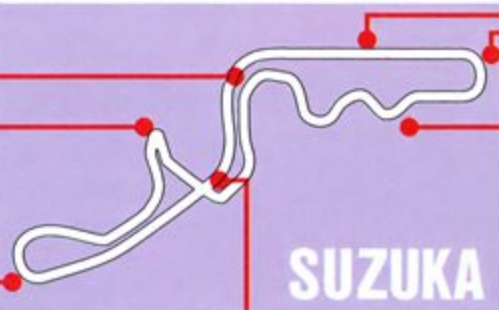
第1コーナー



レース開始後すぐに現れるコーナー。スタート直後は全車一斉に進入するので事故も多い。1990年のセナとプロストの因縁ともいえる接触事故は有名だよね。

ヘアピン

立体交差のトンネルを抜けると現れるコーナー。無理をして進入すると、出口の先にあるサンドトラップに突っ込むことになる。ギアを落とし、適度な速度で入ろう。



SUZUKA

S字



第1、第2、第3コーナーの次にあるS字。ライン命のココではリズムに各コーナーのインをガンガン攻めると、確実にタイムアップにつながるハズだ。

スプーン

ゆるい左カーブが2つ続いた、独特の形は、スプーンって名前が付いたのもうなずける。出口の加速が勝負のカギを握るので、素早くシフトアップしよう。



130R



デグナーの先にある立体交差部分の上にあたる超高速コーナー130R。強烈なGがドライバーに襲いかかり、どんなにベテランでもこの進入は怖いそうだ。

GERMANY

モチラッ…とネ!

HOCKENHEIM

高速サーキットとして有名なホッケンハイム。美しい深緑のコースの森には悪魔が潜んでいると言われてる。次号は、ちゃんと紹介するから期待しててね。



メーカーさんからひとこと

実際のコースの起伏、観覧席、観覧車に至るまでリアルに再現しています。このゲームで本物のF-1レース、本物の実況を満喫してください。あなたの腕しだいでは、実際に起こり得ない実況を聴くことも……。いろいろと試してください。

ハングオンGP'95

4輪レースの全盛期だが2輪もお忘れなく

- セガ
- 10月発売予定
- 5,800円
- RAC(レース)
- レーシングコントローラー対応

完成度
80%

レーサービューはコース
自体が動くので、酔うこ
と間違いないの大迫力!

往年の名作「ハングオン」が装いも新たに大復活!!



緊張するスタート直前、エンジンの回転数に気を
つけないと、バイクは車より簡単にホイールスピン
しがちなので、思わぬタイムロスに...

前号でも紹介したが、あの「ハ
ングオン」がサターン版にリメイ
クされて復活! 視点やマシン
選択のほかにコースも選択可能。
もちろん、自分がまたがる鉄の
馬は、ポリゴンにより美しく描
かれ、本物に近いリアルな動き
を再現している。ここまできると、
リメイクというより新しい
バイクレースと考えてもいいぞ。



ライダービュー・リ
アビュー・ロングビ
ューの3つの視点が
用意されている。

視点も
選べるゾ

最速か?安全か? キミはどれを選ぶ

テクスチャーマッピングで
綺麗に彩色されたマシンは全
部で5種類。どのマシンも甲
乙付けがたいマシンだ。もち
ろんマシンによって、つなぎ
のカラーリングも変化するぞ。



初心者はコレが良いかも。スピード重視する人向け。

コースも種類豊富

前作の「ハング
オン」のように1
本ラインを走る
のではなくサー
キットを周回す
るようになった。
最初のコース選
択画面では、ポ
リゴンで描かれ
たレース場全体
の地図が見れる。
コレも必見だ!



リフの名が付くように、
海岸線を走るコース。
ヘアピンなどテクニカル
コーナーが目立つコース。

パワースライド 攻める!!

コーナーは左右の移動のほか、L・Rボタン
で重心を微妙に調整し、繊細なマシン操作が可
能になっている。さらにコーナー進入テクニ
ックとして、「パワースライド」が搭載されている。
やり方は一定の速度以上でコーナリング中に
ブレーキを
かけ、ワザとテ
ールを流しコ
ーナー出口に
マシンの角度
を向けるとい
う方法なのだ。



遊び感覚も 搭載!!

モードセレクト内にあるオプションの設定は全部
で7つ。BGMや難易度の設定はもちろんハイサイ
ドのON・OFFも選べるのだ。ハイサイドとはブレー
キングミスにより、タイヤがロックしてマシンが操縦
不能になること。「ハングオン」を遊んだことのある
キミならピンとくるよね。



看板に注目!! このほか
にも面白いものが...

レースゲームの基本か?
逆走もこのとおり。

メーカーさん
からひとこと

コーナーのRに合わせてスピードを落とし、ライン取りを重視したライディング。コーナーギリギリまで我慢してのブレー
キングワークなど、バイクならではのゲーム性が楽しめるようにがんばって制作しています。期待してください。

Break Thru!

ブロックといっしょに時間もつぶれます

●翔泳社とBMGビクター
●9月14日発売
●5,800円
●PUZ
●2人プレイあり
●マウス対応

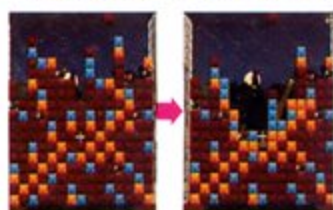
完成度
100%

なんだか地味な画面だな
と思う前に、いっぺんや
ってみてちょ。

「壁が壊れたんだってねえ」
「ふーん、ほーかい?」

画面を見ただけじゃ、何をやるゲームかわからないこの作品。だけどルールは「2個以上くっついたブロックを消していく」だけという、極限に近いシンプルさ。しかも、おかしい中毒性があるって、1回始めてしまうとついつい中断するきっかけをつかめずに、何面も遊んでしまうのだ。特に、何も考えずにカーソルを動かし、ボタンを連打でめちゃくちゃにブロックをつぶしていくと、危険なくらい気持ちいいぞ。

基本は「つぶす」だけです



縦か横に2つ以上つながった同色のブロックをクリックスすると消えて、上にあるブロックは落下する。これだけわかれば即プレイ可能

これがプレイ画面! 壁の向こうに何がある?

スコア

得点。まとめ消しとか、短時間クリアで豪快に増えます。

タイマー

なくなる前にクリアしないと、ライフハンマーが1つ減る。

ブロック移動

ブロックが少なくなると隙間ができたから、これで左右どちらかにまとめる。



ニューブロックとアイテム

アイテムやブロックがスクロールしていて、一定時間ごとに落ちてくる。好きな時に落とすことも可。

現在地

現在プレイしているフィールドのマップを表示。背景の名所がどのものなのかバッチリわかる。



レーダー

フィールドに1ブロックごとのタテ線を表示。上からアイテムを落とす時などの位置合わせに役立つ。

ライフハンマー

タイマーが0になると減る。いわゆる残機のようなもの。途中セーブができるゲームなのであまり意味はない?



このゲームの監修をしているアレクセイ・パジトフさん。かつてあの「テトリス」を作ったお方です。

1人プレイの他に、2人での同時、協力、対戦プレイもあります。できればマウスのほうが快適に遊べるはず。

「Break Thru!」の演出は、ベルリンの壁の崩壊もアイデアになっているゲームです。みなさんもお楽しみください。

1人でも2人でも、ひたすらつぶす
中毒性にズブズブと沈みます



その日の気分で3種類の背景も選べる



いささか珍妙な感じのグラフィック。縁があるんだかないんだか……



世界の名所、心なごも取り込み画像をご覧ください。深い意味はないよ。

「Break Thru!」
かなりいい話

ダンサーの人数を答えて
ドイツの旅を当てちゃお!

日本での「Break Thru!」の発売を記念して、豪華なドイツ旅行と、そんなに豪華じゃないけど寒い冬にありがたいパーカーのプレゼントをメーカーさんが実施します。来年の1月17

日のしめきり(当日必着)までに、クイズの答えをハガキに書いて下のあてさきに送ってください。どなたでも応募できますので、とりあえず発売日にソフトを買って答えを考えよう!

問題

「Break Thru!」のある面をクリアすると、コザックダンスを踊っている人たちが背景に登場します。そのダンサーたちはいったい何人

いるでしょうか? ※役に立たないヒント: ちなみにコザックダンスとは、肉体労働者の体力を測定するためのロシアの踊りです。

賞品はこちら

ブレイク賞

ドイツ旅行(2組4名様)

航空券、現地での宿泊費をプレゼント。渡航は来年3月の予定。なお、空港までの交通費などは本人負担です。

スルー賞

オリジナルパーカー(300名様)

ときめき麻雀パラダイス ~恋のてんぱいビート~

家庭用オリジナル最初で最後X指定との噂あり

●ソネット
●10月20日発売予定
●6,800円
●TAB (麻雀)
●18歳以上X指定

完成度
100%

美しいビジュアルが特徴的な脱衣麻雀。今月は気になるあのコに大接近!!

涼暮水無
声：大谷育江

桐月弥生
声：富沢美智恵

先月のインタビューはどうだった? 今回は気になるムービー部分を大公開しちゃおう。まずは3人の女のコをピックアップしてみたので、じっくり見てほしい。デートモードを選択すると、最初にデートに誘う導入部があって女のコの性格もバッチリわかるようになっている。た

だ脱ぐだけじゃなく、しっかり感情移入できるのがうれしい。途中から女のコたちが強くなるのは脱衣麻雀の常だけど、コンティニューしまくって最後までがんばれ!!



皇月菖蒲
声：氷上恭子

声にも**赤**チェック!!

番外編ながら、声優さんたちの他の出演作品など少し。弥生役の富沢「マーズ」美智恵さん、菖蒲役の、氷上「ビーチ」恭子さん。水無役の大谷育江さんは「姫ちゃんのリボン」の姫子、清夏役の冬馬由美さんは、「ああ女神さま」のウルド役、大人のお姉様役の根谷美智子さんは、「メタルファイターⅡMIKU」のサヤカ役、などがそれぞれ有名。なんとも豪華だよね。



動きまわろう!! しゃべりまわろう!! 脱衣麻雀を超えた!!

ときめきのセンチメンションが君のハートを直撃!!



牡羊座のA型。気の強いコで、脱ぎっぷりもいい。趣味はカラオケ。風牌を集める傾向あり。



牡牛座のO型。趣味はスキーで麻雀の強い人と結婚するのが夢とか。暗黒(アンコ)るのが好き。

次回予告!!



卯月清夏 ウツキセイカ 19歳の女子大生。趣味はバイオリン。ひかえめなお嬢様。
神楽麗月 カグラハズキ 21歳のOL。趣味はディスコ通い。大人の魅力の女性。

初回特典
もれなくプレゼント

初回プレス分には、イラスト原画を編集した豪華なブックレットがもれなく付いている。また、アンケートハガキ回答者に使用セル画や、オリジナルテレカ、サイン色紙等のプレゼントもあるぞ。



双子座のB型。趣味はぬいぐるみ集めと、見た目も中身もコードモナです。一通を好し

将棋まつり

将棋連盟が企画しちゃってます

- セタ
- 9月15日発売
- 9,200円
- TAB(将棋)
- 2人対戦プレイあり
- 全年齢推奨

完成度
100%

全国の将棋ファンのために「将ちゃん」がところせましと大活躍……!?



さあ、将棋を覚えよう

日本将棋連盟が企画、セタが開発した将棋ソフト「将棋まつり」がいよいよ発売される。昨年、創立70周年を迎えた将棋連盟の莫大なデータと、かすかすのソフトで築いたセタのノウハウが結びついて初心者から上級者まで楽しめるゲームになっているのだ。初心者には、駒の動かし方や簡単な定跡も教えてくれるし、中級、上級の人には豊富な棋譜と詰将棋で楽しめるようにな

っている。つまりこれ1本で将棋をあるレベルまでマスターすることができ画期的なソフトということだ。



入門編からあるといつて、全体のレベルを侮るな。セタだもん。



将ちゃんは将棋連盟のマスコットキャラなのだ

このソフトのいたるところに出てくる「将ちゃん」。実は将棋連盟が普及のために起用しているマスコットキャラクターなのだ。小学生などに将棋に親しんでもらおうと、このゲームの他にも連盟の入門用ビデオなどに出演している。将棋道を志すならちゃんと覚えておかなきゃね。

技術を習得する

駒落ち定跡とは?

駒落ち将棋というのは強い人と対等に戦えるように相手の人の駒(主に飛車や角行)を取りのぞいて指す対局のことで、駒の特性や働きを覚えたり、基本的な攻撃や守備を覚えるには最適なのだ。この駒落ちの効率のよい戦い方を駒落ち定跡と言ひ、何百年も昔から伝えられているのだ。「将棋まつり」にはこの駒落ち定跡がきちんと解説されて入っているぞ。



駒落ちとは駒を落とすというが、先手で指す。取り除いた駒(ここでは飛車と角行)は使わない。



解説の画面をじっくり見て、指し手の意味を覚えよう。きちんと理解したら、実際にCPUと対戦してみよう。「対局室」の条件を設定して対戦だ。最初は二枚落ちから。コンピュータはオーソドックスに指してくるから、かならず優勢になるぞ。問題はそこから相手の王をどうやって詰めるか。そこが実力というか……難しいのだ。

定跡の中で特に大事な手には解説が付いている。よく読んで指し手の意味を覚えるようにしよう。

基本を学ぼう

将棋はやはり礼に始まる

まず何事も基本から始めよう。将棋は平安時代から伝わる日本古来の文化だからマナーは大事だ。対局の前には必ず「お願いします」。終わった後には「ありがとうございました」と、感謝の気持ちを表そう。例えばプロでも最初はここから始めたのだ。強い人ほど礼儀正しいのは、羽生名人を見ればわかる。これができない人には将棋を覚える資格はない。将棋だけじゃないけどね。

第3章 駒の動かし方



一番大切な駒は王の駒だ。まあ、君の分身といふところだな。

王について
一番大切な駒で、取られると負けになります。前後左右とナナメの8方向に動くことができます。

第6章 対局のマナー



対局前には、「お願いします」と一礼し、詰まされたら「負けました」と言ひましょう。お互いに気持ちよく対局できるようにする、ということが大切です。

基本的なルールはこの「入門教室」ですべてわかる。駒の動かし方や反則、棋譜(指し手を表した記号)の読み方などいろいろつくせりの「教室」だ。

上級者を目指して

様々な機能を使いこなす

「将棋まつり」にはこれまでに説明した機能の他にも通常の対局ができる「対局室」や高段者にも楽しめる「詰将棋道場」、プロの対局を検索して鑑賞できる「名局鑑賞」などもりだくさんの機能が付いている。

もちろん通常の対局もできる。CPUは強烈に強いというわけじゃないが、初めはかなりの手こずるだろう。CPUにどうしても勝てない時はレベルを下げたり、相手の駒を落としたりしてみよう。



意外と充実しているのが詰将棋。古典問題なんかも入っていてかなりの手こたえだ。

懸賞問題

将棋連盟とのタイアップ企画で出題されている「懸賞問題」回答をハガキに書いて送ると抽選で景品が当たるのだ。君も挑戦してみよう。

本一冊が2問出題されます。解答はハガキに記入して、封筒を貼って送ってください。抽選で景品が当たります。

SEGA SATURN SOFT

COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

この夏発売された話題作を
まとめて、徹底ガイド!

P152ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
P153熱血親子
P154卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション
P156魔法騎士レイアース

ストリートファイター リアルバトル オン フィールド

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘

夏の暑さが終わっても、対戦の熱さは止むことを知らない。今回は、新顔の沢田で熱く闘うためのテクニックを伝授する。時代は沢田だ！

マスターオブキャプテン・サワダへの道



俺がキャプテン・サワダだ。今はガイル大佐の補佐を務めるが、いずれは大佐を倒して、メジャーになってやるぜ(嘘)。今回の対戦講座で俺を鍛えてくれ！

オレで強くなれ！

能力的に悪いところのないサワダだが、逆に良いところもバツとしない。しかも、相手は数多くのシリーズを経て、完成された実力を持つ格闘家ばかりだ。そんな猛者どもを相手に、一步も引けをとらない技術を身につけてもらおうというのが今回の趣旨だ。

百殺イズナ切り

↓↘→+P(連打で持続)

獄殺自爆陣

→↘↓↙←+P(スーパー時=P2つ押し)

沢田スペシャル'95

↓↘→+K+↓↘→+K↓↘→+K

忍法神隠し

→↓↘+P(弱中強)or K(弱中強)

←↓↙+P(弱中強)or K(弱中強)

必殺技COMMAND

通常技の特徴

全体的にリーチは短く、出る速度も遅め。有効範囲を覚えて空振りしないようにしたい。



強キックのリーチは長い。空中で2回転する強パンチにも注目。

強化POINT① 必殺技はこう使え！

前述した通り、優れた能力がないのは必殺技でも同じ。多用はせず、使いどころを見極め、チャンスを生かせ。獄殺自爆陣は対空や飛び道具を返すには使えるが、空振りすると隙だらけなので、せめて相手にガードさせること。沢田スペシャルは相手の隙をついて強襲する奇襲技。威嚇に最適な百殺イズナ切りは多用禁物。忍法神隠しで間合調整して相手を困惑しろ。



カミカゼアタック伝授！



カミカゼアタックは入力後から技の終了まで全身無敵で、飛び道具もかき消す。真空波動拳も恐くない。

↓↘→↓↘→+P

強化POINT② 対空技を覚えよ！

最も頼りになるのは獄殺自爆陣だが、相手の飛び込みを見てからでは入力が難しい。下の写真で間合い別の放空技を参考にしてほしい。右へいくほど相手との距離は遠い。



相手の飛び込み攻撃を許すと連続技の餌食になってしまう。



獄殺自爆陣

しゃがみ強パンチ

しゃがみ中キック

立ち強キック

強化POINT③ 連続技を叩き込め！

覚える連続技はひとつ。それは、跳び込み強攻撃→中攻撃キャンセル→沢田スペシャルの5HITだ！最後の必殺技を百殺イズナ切りにする



でかいキャラには跳び込み強パンチだけで2HITになる。実用と、威力は減るが入力の難易度は下がる。性はないけど……。

スーパー必殺技を組み込めば、より強力になる。



強化POINT④ 試合の運び方！

飛び道具もなくリーチも短いので、こちらから積極的に攻めることは難しい。その上、接近戦へ持ち込まないとダメージを与えられないため、なにかと気苦労を強いられるやっかいな格闘家でもある。攻めのポイントは唯一リーチが長い技と呼べる立ち強キックと、沢田スペシャルだ。相手の攻撃の出鼻を立ち強キックで潰し、空振りの隙をついて沢田スペシャルを叩き込もう。このように地上で攻めつつ跳び込みを誘い、跳び込まれたら対空技で迎撃する。相手が警戒し始めたらこっちのもの、跳び込み攻撃からの連続技を狙い、ガードを固めているようなら投げ技を狙っていこう。7割は待って、3割攻めるくらいの割合で闘っていこう。



以上の事を頭に入れて
日々精進せよ！！



熱血親子

●テクノソフト●発売中●5,800円●ACT●2人同時プレイあり

このゲームのステージ展開って、突拍子のなさでは文句なく超一流。家庭に1本あれば、かなりいい接待ゲームになりますよ。マジで。

奴らの熱い血潮にひそむテンジャラスな技が発動する!

やあみんな、今日も明日もあさっても元気に熱血しているかい? とこでこのゲームをプレイしていたら、身に覚えのない必殺技が出ちゃってビックリノ……ってことはなかったかな? セガサターンマガジン読者の良い子(悪い子でも可)だけに教えちゃうけど、じつはサターン版には隠し必殺技があったんだ。あ、寅太郎だけは紹介してないけど、居候ってことで許してね。



親父スマッシュ

↑↓→+攻撃ボタン

短いジャンプから斜めに振りおろすような感じで殴る。コマンド入力後にすぐ出るので、けっこう使い勝手が良い。なお、ジャンプ中に入力することも可能。

親父ストレート

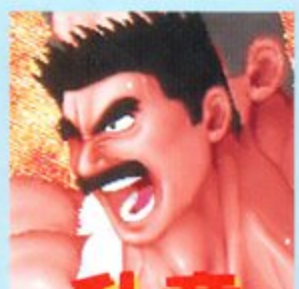
→↓←+攻撃ボタン

突然のダッシュとともに豪快なストレートを繰り出し、当たった敵をふき飛ばす。乱童は通常のダッシュが5速いので、急ぐ時はこれで移動するという手もある。

親父バーストラッシュ

↑↓←+攻撃ボタン

体力が残り少なくなった時のみ出せる。いわゆる乱舞技で、当ててしまえばおよそどんな敵だろうと殴り続ける。体力を回復させなければ何度でも出せるぞ。



乱童
理緒



ハンマーブリッド

←→←+攻撃ボタン

前方付近の敵にあやしいウェーブをくらくらす。さほど遠くまで飛ばないので、できるだけ接近して当てよう。体力をゴリゴリと削れて爽快ッスよ。

プレッシャーウェーブ

↓↙←+攻撃かジャンプ

これだけ出していればクリアできる……ってくらい強力な必殺技。ジャンプ中にコマンド入力しても出せるが、この時は攻撃ボタンしか受け付けられない。

ジェットスピニアタック

↓↘→+ジャンプボタン

回転ジャンプしながら攻撃。落下中も攻撃判定あり。ジャンプ中も出せる(コマンドは↓↙←+ジャンプ)。なお、これらの必殺技コマンドはもちろん右向き時である。

その他、知っておきたい

得情報

Rボタンでダメージを軽減



Rボタン(ボタン設定が初期の場合)を押したまましていると、キャラクターの向きを固定したままあとずさりが可能。この状態で攻撃を受けると、通常よりダメージが少なくなる。ちょっとした防衛一つ二つで。

寅太郎だけのバク転



左記のように、Rボタンで向きを固定している時に、方向ボタンを後方へ2回連続して押すと、寅太郎のみバク転ができる。とっさに使うのはかなり難しいかもしれないが、敵の攻撃をすばやくかわしたい時に使おう。

ヒットマークを別バリエーションに



プレイ中にポーズをかけて、方向ボタンの上とCボタンを押さえたまま解除すると、ヒットマークが爆発グラフィックになる(同じ操作でもとに戻る)。さあ、まだ戦っていない他誌の裏技コーナーに今すぐ投稿だ!

2種類のジャンプキック



これは乱童だけにしか許されていない技だが、ジャンプキックを着地直前ギリギリで出すと、通常のジャンプキックより威力が大きくなる。これもとっさに使いにくいかもしれないが、知っておいて損はない(得もない?)。

ナイフを投げずに刺す



ナイフを持った後、攻撃ボタンを長く押す(押しっぱなしでもいい)と、ナイフを投げずに刺すことができる。うまくやれば、1本のナイフを長々と活用できるのだ。ただし、これも乱童だけに許される技である。

ダイナマイトパイロドライバー



パイロドライバーをかける時に2段ジャンプをすると、ダイナマイトパイロドライバーになる(ただしタイミングはかなり難しい)。なお、いずれも真空中に多少の移動ができるので、敵を巻き込むようにうまく着地しよう。

キャラを替えてコンティニュー



コンティニュー時に、Aボタンを押しながらスタートで乱童、Bボタンだと理緒、Cボタンだと寅太郎で再開できる。普通にコンティニューすると強制的に初期のキャラにされてしまうが、これなら途中で変えられるぞ。

乱童と理緒のダッシュキック



ダッシュ中に攻撃ボタンを1回押すと、タックルやキック(寅太郎を除く)になるが、この時ボタンを2回すばやく押すと、ダッシュキックになる。これは2段攻撃で、リーチもそこそこ長いので、状況に応じて使おう。

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

●リバーヒルソフト●発売中●6,800円●SLG●1人プレイのみ●18歳以上推奨

今後も攻略するかもしれないから「ここが知りたい」って人は即ハガキを。でも「エンディングを全部見せろ」なんちゅう大ボケはなしね。



「学びて思わざれば即ち罔し」 あまたの新米教師に捧ぐ!!

「卒業Ⅱ」発売からはや1カ月。何人いるかわかんないけど、巷にはさぞかし路頭に迷った新米教師があふれかえていることでしょう。そ・こ・で、コンプリートガイドに舞台を移した今回は、いろいろと有益なデータ特集を組んでみました。これから買おうと思っている人にも役に立つはず!



結局は「氏より育ち」 教師と生徒の微妙な相性

薄々気付いていると思うけど、ゲーム開始時の教師データは、実は生徒のパラメータに少しだけ影響を与えている。以下は、初期値にプラスされるポイントの表だ。

教師の星座①(好意の初期値にプラスされるポイント)

生徒	教師	牡羊座	牡牛座	双子座	蟹座	獅子座	乙女座	天秤座	蠍座	射手座	山羊座	水瓶座	魚座
石橋	天秤座	8	2	10	4	10	6	8	2	8	4	10	2
犬塚	水瓶座	10	4	10	2	10	6	10	2	8	4	8	8
桜井	乙女座	4	10	4	8	6	8	4	6	4	10	4	6
谷	牡牛座	4	10	2	8	6	10	2	8	2	10	4	8
安田	双子座	8	2	8	2	10	4	8	2	8	4	8	2

教師の星座②(品位の初期値にプラスされるポイント)

生徒	教師	牡羊座	牡牛座	双子座	蟹座	獅子座	乙女座	天秤座	蠍座	射手座	山羊座	水瓶座	魚座
石橋	天秤座	6	0	8	2	8	4	6	0	6	2	8	0
犬塚	水瓶座	8	2	8	0	8	4	8	0	6	2	6	2
桜井	乙女座	2	8	2	6	4	6	2	4	2	8	2	4
谷	牡牛座	2	8	0	6	4	8	0	6	0	8	2	6
安田	双子座	6	0	6	0	8	2	6	0	6	2	6	0

血液型(向学のポイント)

生徒	教師	A型	B型	O型	AB型
石橋	O型	8	4	6	6
犬塚	O型	8	4	6	6
桜井	AB型	4	8	8	6
谷	O型	8	4	6	6
安田	B型	4	10	4	8

ことわざ(敬意のポイント)

	千里の道も一歩から始まる	明日は明日の風が吹く	天をうらます人を咎めず
石橋	10	0	6
犬塚	0	6	10
桜井	0	10	6
谷	0	10	6
安田	10	0	6

「過ぎたるは猶及ばざるが如し」 パラメータの上げ方・下げ方

ちょっとプレイすれば、英・国・数の3教科や、魅力・体力・品位などはどうすれば上がるか理解できると思うが、初心者には向学の上げ方でつまずくはずだ。これは授業方針を「優しく」するか、「辞書」を贈っても少しずつ上がるが、一気に上げたい時は週末教室で勉強中(補習など)の生徒に「まじめにさせる」のが一番。ノイローゼを防ぐために下げたい時は、教室で「無理をさせない」を選ぶか、生活指導で学力について「手放して誉める」といい(天狗になって下がる?)。なお、品位や魅力が高くなりすぎた場合も、同じ方法で下げられる(オルゴール、花束のプレゼントだと上がる)。

「虎穴に入らずんば虎子を得ず」 試験の難易度別評価

中間試験

試験の難易度選択の結果は点数(高1は点数が取りやすく、受験模試は取りにくい)に反映されるが、「難易度の低い高1を毎回選べばいいや」と思うのは早計。試験の点数が高ければ評価と向学心がプラスされ、低いとマイナスされるのはご存じだろうが、この数値は難易度が低い時は少なく、高いと大きく変化するのだ。つまり、ローリスク・ローリターン、ハイリスク・ハイリターンである。もし評価が低く退学間際の生徒がいたら、危険も大きい難易度の高い試験で評価アップを狙うのも1つの手だ。ちなみに、数値アップは60点以上、数値ダウンは30点以下となっている。

「能書の読めぬ所に効き目あり」 目に見えないパラメータ

このゲームはパラメータ表示が細かいので、たいていのトラブルは原因がわかる。だが、それでもなお生徒が「色気」や「恋愛」といった、予測不可能な状態変化を見せることがある(表情こそ鋭くなっているが何も表示されない状態)。これはいかに数値を観察しても、因果関係は絶対わからない、というのも、実は生徒たちには精神、異性、余裕、友好という4つの隠されたパラメータ(画面表示なし)が存在しており、それが影響(エンディングにも)しているからだ。これらがいづつ変化するかは書かないが「ゲーム中のコマンドと常軌的に関わっている」とだけ言っておく。

「一難去って又一難」 状態が変化したら?

どんなにそつなく指導していても、5人もの面倒を見ていれば必ず手の行き届かないところが出るもの。特に開始直後などは生徒の短所がきわだっているの、すぐに「不機嫌」だの「疲労」といった状態になってしまう。そんな時は、このように指導してあげよう。

何のトラブルが起きているかの表示がある場合は、たいてい「悩みを聞く」で解決できる。

生活指導 無理をさせない 人気取りをする 真面目にさせる

7月17日

めったに起こらないが、生徒が「恋愛」の時にデートが発生し、その後「失恋」することがある。

不機嫌

生徒の精神(見えないパラメータ)が、一定の数値を下まわると「不機嫌」になる。この状態だと授業に身が入らないばかりか、放っておくと近くの生徒との「ケンカ」に発展する。個人面談の「悩みを聞く」で解決。



ノイローゼ

生徒の余裕(見えないパラメータ)が下がるか、あまりに向学が高すぎて気負っている場合に起こる。生活指導で学力を「手放して奮める」と向学が下がり、いずれ常態に戻せるが、「悩みを聞く」ほうが確実に早い。



不良

品位のパラメータがあまりにも低下すると、「不良」化する。やはり品位を上げるか、「悩みを聞く」ことで矯正できるが、これほど品位が下がるまで無干渉という人はいないだろう(3頭身グラフィックは面白いけど)。



家出

生徒の状態が「不信」か「失恋」の時に、ある条件のもとに起こる。当然、学校には登校しなくなるため指導も不可能。何日かたつと自然に帰ってくるが、校外の「家出捜索」コマンドなら運賃だけですぐに見発見できる。



色気

「恋愛」の状態、かつ好意と敬意が度を越えて高くなると、この「色気」状態になり、生徒の表情が艶々しく変化する。これも特別な悪影響はない。いちおう、自然と普通に戻ることはあるが、個人面談では直らない。



過労

HPが低下すると起こる。生徒が週末行動で「公園」に行っているか、教師がスケジュール変更で「休ませる」、もしくは校外で「食事に誘う」ことで回復する。



ケンカ

「不機嫌」の状態、近くの席にあまり仲の良い生徒がいないと起こりやすい。精神の数値が高くなると自然に戻ることもある(不機嫌も同様)が、早めに「悩みを聞く」で解決しないと仲良し度がますます下がる。



教師不信

好意か敬意のパラメータが、著しく低い数値になると起こる。パラメータの上昇か、個人面談の「悩みを聞く」で解決するが、放っておくと「家出」に発展することもあるので、ふだんからこのパラメータには注意。



タカヒ

品位のパラメータが高くなりすぎると起こる。人を人とも思わない高飛車な振舞いをするようになり、まわりとの仲良し度にも致命的な影響を与える。「悩みを聞く」で直すより、この状態にさせないことが大切だ。



恋愛

異性(見えないパラメータ)が高くなると起こる(状態表示はない)。悪影響はないが、週末行動で「デート」が起きる要因となる。さらに、好意が高いと「教師恋愛」になることもある。いずれも個人面談では直せない。



失恋

生徒が「恋愛」の状態から普通に戻る時に、ある要因がもととなって起こる。他のトラブルと比較すると精神的ダメージが大きいので、もしこうなったら即座に「悩みを聞く」でなくさめてやること。



病氣

「疲労」よりもさらにHPが低くなると「病氣」になって、回復するまでその生徒は欠席となる。しかし、ここまでHPが低下するケースは(意識的にしない限り)まれである。



「待てば甘露の日あり」 6種類の特別イベント

「卒業Ⅱ」では学校行事以外にも特別なイベント(不良行為発覚じゃないよ)が起こるんだけど、君は見たことがあるかな? これらのイベントは6種類用意されていて、いずれも何らかの条件が必要なんだ。ここでは、それを見るためのヒントを教えてあげよう。

これはクリスマスのシーン。他の生徒のイベントも全部見てみたいね。

バレンタイン

好意が特別に高い生徒がいると、2月14日にチョコレートが贈られることがある。ただし、単に好意が高いだけではダメだぞ(けっこう見られる機会は少ないかも……)。

忘年会

生徒全員の好意が、一定の数値(けっこう高め?)を越えていると、忘年会のカラオケに誘われる。ちゃっかり料金は教師もちだつたりするが、いずれか1人の歌が聞けるぞ。

初詣

12月31日に、初詣に来ている生徒と会うことができる。ここで誰と会えるかは、向学が関わっているが、あまり意識しなくても大丈夫。比較的起こりやすいイベントだ。

夏祭り

好意がそこそこ高い生徒がいると、7月31日から8月6日にかけて起こりやすいイベント。誰か1人と夏祭りで会うことができる。もちろん、これも好意以外の要素が?

クリスマス

教師の所持金がある程度潤沢(具体的な金額は秘密)の時に限り、12月24日に起こるイベント。生徒のいずれか1人を誘ってクリスマス・イブの夜を楽しく過ごす。

教師バースデー

最初の教師データで入力した誕生日に、好意が高い生徒からプレゼントが贈られる。当然、好意が高いだけではダメ。6種類の中では最も見る機会が少ないイベントといえる。

「艱難汝を玉にす」 あなたはどんな教師?

無事(そうでない時もあるけど)に生徒を卒業させたその後は、1年間に渡って指導を続けてきた教師に判定が下されるドッキドキタイム! 六月校長のご託宣と判定をありがたく拝読しましょう。もし、以下の条件のどれにも当てはまらない場合は、十把ひとからげの「平凡教師」という判定だよ。



完璧教師

生徒全員が、エンディングで一流大学に進学すると「完璧教師」になる。「卒業Ⅱ」の究極目標だけに、おいそれとはなれないけど、全ビジュアルのセレクトは魅力的。

熱血教師

向学がある程度高い生徒が3人以上いて、なおかつ大学に進学した者が1人もいなかった時の判定。結果はともかく「生徒たちのやる気を引き出した」ってことかな。

友達教師

生徒全員の好意がものすごく高い教師の判定。うーむ、教師としての本分がねえ。冷血と呼ばれるよりははるかに……。

工口教師

生徒の1人と「結婚」のエンディングを迎えた場合の判定。そりゃあ、卒業すれば師弟関係じゃなくなるけど、世間体ってものがさ。

優秀教師

生徒全員を、普通の大学、もしくは一流大学に進学させられたらこの判定になる。完璧とまではいかなくても、ここまで指導できたかなりの手腕です。

冷血教師

生徒全員の敬意がおしなべて高く、さらに好意が低い生徒が3人以上いるとこうなる。生徒たちを怖がらせるだけの、人間味のない教師にはなりたくないぞ。

駄目教師

3人以上の生徒をフリーターか留年させてしまうと、問答無用で駄目教師の烙印が押される。やっぱりこんな進路じゃ悲惨だもんね。

人間失格

生徒の2人以上と「結婚」にたどりつくと……本当の人間失格ッス。だいたい日本はモノガミ(一夫一婦制)じゃないかッ?

「辛抱する木に金になる」 隠されたオマケの謎

メニューの「おまけ」に隠された謎の2つの項目を、いくらがんばっても見られず「どうすりゃいいんだ〜」と叫んでいる数万のユーザーに捧ぐ! これが発動させる条件だっ!



ビジュアルセレクト

ラストの教師判定で、優秀、熱血、友達教師のいずれかになると、プレイ中に見たビジュアルのセレクトが可能に! 完璧教師になればいざなり全部見られる!

カラオケモード

プレイ中に忘年会(カラオケ)のイベントが起これば、ここで好きな時に聞けるようになる。ただし、ビジュアルセレクトと同じく、1回見た(聞いた)ものに限り。字幕の出し方は説明書を見よう。



魔法騎士レイアース

●セガ●発売中●4,800円●A・RPG

序盤のポイントを徹底チェック!

TVアニメ第一部が終了して半年。サターン版は若干タイムラグはあるものの、その分かゆいところにもしっかり手が届き、数ある「レイアースもの」の中でも一番の仕上がりとなっている。さて、今月は序盤でひっきりやすうところをチェックしつつダイジェストで紹介していこう。このサターン版ではオリジナルキャラの活躍も注目どころ。スペシャルな番外編をしっかりと堪能しよう。

沈黙の森

最初のダンジョンとなる沈黙の森。ここは光を先頭に敵を切り払いつつ進んでいこう。道の分岐は回転する矢印は左上へ、止まっている矢印はそのとおりに進めばOKだ。また一瞬行き止まりかと思わせる壊れた橋はジャンプで越えよう。で、そのうち強そうな敵が出てくるが、それはフェリオが倒してくれるのでノープロブレム。この後のエテルナの泉に備えてHP/MPを温存しておこう。



早くも登場のフェリオ。風との絡み上、目が話せない男だ。



2人と行動し協調性と仲間意識を持った海。今回は魔神セレスを授かる。



フェリオへの愛が成長の一要因となった風。

エテルナの泉

光は、炎の矢を最初にかまし、その後は画面周囲を走り回っている間にダメージを。海もまず水の龍を確実に撃ってから敵が止まった瞬間に脇から攻撃。風の場合は矢を射つつ癒しの風をかけて勝ち抜こう。



走り回っている間にダメージを。停止後には突進してくるので注意。



水の龍を放った後は最終敵の脇でチャンスをつかえ。



ダメージを受け与えつつ、癒しの風で回復を心がけるべし。

噂の絵日記をちょっと紹介

特定のイベントを通過すると自動的に付けられていく絵日記。三者三様の絵日記は個性豊かでまとめて見るとかなり楽しめるぞ。

絵日記はセレスを授かるあたりまで進むと、10ほどは付けられているはず。このシステムはサターン版の目玉システムだな。

光のは

光の絵日記は単純素直な彼女らしく、あったことをストレートに表現した作品。

小学生の作文みたいではあるが、まあ光らしいといえばそれまでだな。光のみ東京タワーでの絵日記があるぞ(No.0)。



突然空が光って、気がついたらわたしはセフィーロという世界にいた。

東京タワーで会った海ちゃんと言ちゃんもいっしょだ。マジックナイトになれてクレフが言っただけ、これからいっただいどうなるんだろう。

海のは

海の絵日記は結構自分本位で描かれている。まあ日記なんだから当たり前なんだろうけど、彼女の絵は女の子らしくてかわいらしい。

風のは

風は絵日記の中でも律儀だったりする。しかし書きはまだまだ今度って……。文字も実に彼女らしい。風の絵はある意味とても芸術的かもしれない。



いざないの洞窟

パズル的要素の強いダンジョン。ルキノがちょこちょこじゃましてくるが、屁でもないで先へと急ごう。動く板がある場所に着いたらまずは右へ。二度手間を省くため風のいましめの風をいただきに行く。取ったら次は板の左へ進みボス戦だ!

いましめの風

ルキノの妨害を阻止するのに必要な魔法。またまた通信でクレフが登場し授けてくれる。風の矢で攻撃しよう。

その名のとおりルキノをいましめるための魔法だ。



行く先々で妨害工作をするルキノ。とても本気とは思えないほど楽なトラップが多い。



セラ & カルタス

両親を亡くした後もタフロンでたくましく生きてきた少女。しかし心根はやさしく、動物をこよなく愛する少女でもある。

タフロンで漁師をしていたが、セラのペットを海で助けられず臆病になってしまった青年。セラに嫌われたのが何よりショック。

奥義! 水流超波斬!!

野生の獅子のごときいきなり海へドボン! あれ~!



要は遠泳用の泳ぎ方らしいがこんなネーミング絶対しないっつーの! カルタスっていったい……。



こりゃ何だ?

道中遭遇した不思議な極彩色の建物。内部もハデだしカウンターにはおっさん。似あわん!



海の中で

タフロンを浜辺を出発し沖に出た3人。ここは周囲を渦が取り巻き、一端渦に引かかると元の場所へ戻ってきかねない。渦を避けつつ真ん中を進もう。中央奥あたりでMPアップも氷穴の入り口も見つかるぞ。



不思議なカルタス

自ら村を出たくせにセラの話の聞くと一目散で彼女のもとへ。ちょっとアブない愛な気が……。



永遠の氷穴

敵はたいして強くはないが用心のために風を先頭に置き遠距離攻撃をしつつ進んでいこう。また氷柱による邪魔やトラップは光の炎系の魔法でクリアできる。氷には炎というわけだ。セレスの間まで行くとアスコットのに操られたジ



ムニーとの戦いが待っている。この敵も空中では通常攻撃が通じない。まず攻撃魔法をかけ、その後弓矢で攻撃しよう。また戦闘フィールド右の膨らんだ所は安全地帯、ここならまず攻撃は食らわない。勝つとビジュアルシーンだが……。



セラに責められ……



ジムニーを倒され怒るセラ。だが後で話すと和解できる。



ここで海は魔神セレスを授かる。しかしまだ魔神に乗るには早すぎるため海の甲斐の中へ!

その後の冒険は……

しかし、まだ先は長い。この後もいっと魔神の1つ、セレスが手にくつもの村を訪ね人々と出会い心を成長させていくのだ。がんばれ!!



ゲームアーツ宮路社長御自ら監修!!

LUNAR サターン版 EXPRESS

メガCDの名作RPGのサターン移植が決まって、あなめでたや。というわけめでたく新コーナー開設! 「LUNAR」の情報をいち早くお届けだ。

サターン版「LUNAR-THE SILVER STAR-」

いよいよ始動!!

いよいよメガCDの超大作「LUNAR-THE SILVER STAR-」のサターン版開発が本格化してきたぞ!

今回はゲームアーツと角川書店の共同企画で、開発は日本アートメディアが行っている。メガCD版もクオリティの高い作品だったが、サターン版はより一層グラフィックにも磨きをかけ新たにエピソードを追加。また

プレイの快適さを意識してシステムも改良された。とはいえメガCD版のあの雰囲気はしっかり受け継がれているのでファンは安心といったところだ。現在来春発売予定で着々と進行中。というわけで今月からルナ・エキ開設! 発売までをしっかりと追っかけまくりま〜す。

サターン版「LUNAR」はこうなる!



村は

主人公アレスの故郷であり旅立ちの地でもあるブルグ村。ここもサターンになってかなりきれいな建物も2階建てになったり、裏の泉も山間のそれ風に美しく描かれている。心なしか村全体に明るい雰囲気が漂っているような気がするね。

まずメガCD版と比べグラフィックの迫力が全然違う! サターンならではの色数の多さを生かして細かな表現が可能、今まで以上に立体感を持ったグラフィックになったのだ。またシステム面での変更としては、移動フィールド上での戦闘をやめダンジョンマップでのみ敵と戦うよう変更された。しかも敵が歩いている姿が見えるので戦わずに避けて進むこともできる。その他にもシナリオや細かな部分の変更、追加は数々あるようだぞ。

LUNAR 冒険の始まり...

静かな山間の村ブルグ。遅い春の訪れとともに村は年1度の「女神の祭り」の準備に湧いていた。少年アレスも泉で幼なじみのルーナと祭で奉納する歌を毎日練習していた。が、実はアレスは冒険にひそかな憧れを抱いていた。村の英雄ドラゴンマスター・ダイン。魔法世界の象徴であり、かつて世界を救った四英雄の1人である彼をアレスは毎日慕い敬愛していたからだ。そしてチャンスは訪れた。友人のラムスが白竜の洞窟に行こうと持ちかけたのだ。その洞窟から戻ってきた者はなく、唯一の例外はアレスと同じ年頃の時のダインだけだという。が、アレスはかつてダインの挑戦した洞窟に挑みたいという思いから、洞窟へと向かう決心をするのだった……。

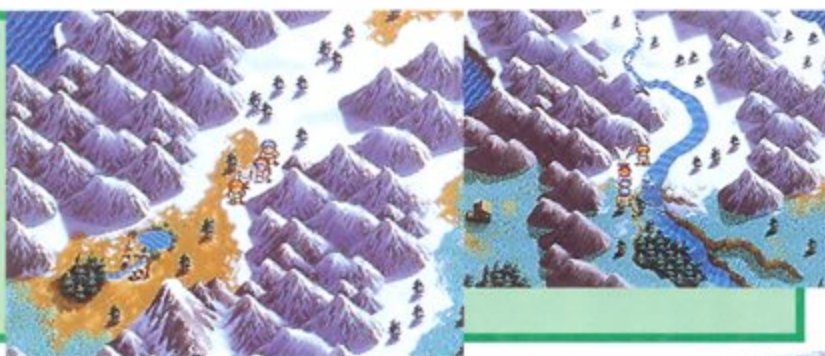
宮路社長の今月のひとこと

来月は富岡八幡宮と深川不動尊(ともに日本アートメディアの周辺)に「LUNAR」祈願に行こう! あと深川井ともんじや焼きも食べてはご当地名物紹介をやるぞー! (この時期まだ笑顔も明るい社長だった……)。



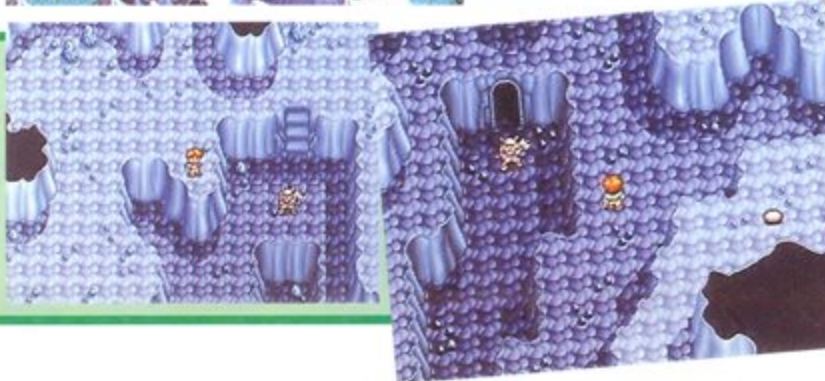
フィールドは

目を見張る美しさ。きれいな川も再現され、しかも山は雪化粧までしている。以前は色数の問題でできなかったことも、サターンでならわけなくできるってことだね。またフィールド移動中の戦闘は起こらない。移動に専念してくれい。



ダンジョンは

ダンジョン内部の構造も立体感が手伝って、かなり印象が違っている。今回の「LUNAR」の戦闘システムはダンジョンでのみ戦闘が起きるよう変更された。戦闘自体も見えてくるモンスターに遭遇するとバトルモードに入る。



独占公開!

超美麗 佐藤 肇氏イラストボード!

ルナ世界を描いたイメージイラストの数々。そう、今回のサターン版の「LUNAR」もメガCD版同様、佐藤氏が想像力を駆使し描き上げているのだ。ここに紹介したのはほんの一部、今後もどんどん紹介していく予定だ。お楽しみに。

1 白竜のファイディが住む洞窟。氷の世界の中には彼以外何もない。

2 同じく白竜の全体像イメージイラスト。

3 白竜の顔。一見恐ろしく見えるが本当はやさしい竜だったりする。



4 崩れた文明の跡に住まう星の竜。
5 空中戦の様子。いきいきとファンタジックな世界が描かれている。
6 美しい泉のスケッチ。壊れた建造物は?

も
あ
る
よ
ん
ト
ラ
ッ
プ
ア
イ
デ
ア

制作中にどんどん増えていくトラップアイデア。これはその一部だが「みえみえ」とあるように非常にわかりやすいアイデアだ。実際使われるかどうかはうた。



サターン版の開発元

日本アートメディア突撃インタビュー!



株日本アートメディア

今回のサターン版の開発をしているのがこの会社。平均年齢25歳と若い会社ではあるが、それだけに意欲的で元気なソフトハウスだ。

これまでスーファミ方面で活躍しており実力は十分。今回この「LUNAR」でサターンに初挑戦する。代表作はスーファミ版「アレサ」。



——開発にあたり一番気を付けている点は?
高橋: 今回グラフィック的な素材もきちんとしたものがある、また世界観を壊さないようにして、原作にうちのスタッフが合わせられるかという点に一番気を使っています。メガCD版とまた同じものかって言われたくないし、タイトル自体は前作を引っ張ってきても遊んだ感覚から何から全然違うものを目指したいですね。またキャラクター主体のものはサターンでは少ないのでぜひ成功させたいと思っています。開発状況は40%ってところですか。



代表取締役
高橋 充 さん
「アレサ」シリーズで培った技術を生かしサターン版「LUNAR」に意欲を燃やす青年社長だ。



チーフプログラマー
安藤 雅明 さん
「アレサ」では戦闘プログラムなどを統括して担当。今回は進行も兼ねての大活躍ぶりに期待。

——今回安藤さんはチーフプログラマーということで、全体をまとめる上での苦労は?
安藤: まだあまりハードを掴んでないんですよ。それとメガCD版をアレンジしてメガCDの時とは違う、けれどもちゃんとした「LUNAR」であるという、その調整が結構キツイです。でも、今回は自分は戦闘システムとかを担当しているんですけど、既存のRPGの不満点は解消できたかなと思っています。
——神谷さんはチーフデザイナーの立場で一番気を付けている点は?

神谷: やはりグラフィックのイメージですね。「LUNAR I」とはいえ「LUNAR II」が出た後のものですから。で、「LUNAR II」はかなりイメージが緻密で固まっていたので、それに負けないように作業は進めているんですけど。——今回やってみたいことはありますか?
神谷: 今回のサターン版では色数が256色に増えたので、逆にどうしようかって検索中なんです。多すぎてとまどうって(笑)。あと街中の橋や道などを斜めにしたりして立体的に作ってみたいと思っています。



チーフデザイナー
神谷 純一 さん
今回のグラフィックは全部描き下ろし、色数と容量を生かしていろいろ挑戦したいとのこと。

お便り&イラスト募集

ルナ・エキでは皆さんからのお手紙やイラストを大募集! 要望やゲームアイデアなど何でもOK、ガンガン送ってちょーだい。宛先: 〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6 ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部「LUNAR EXPRESS」係まで

セガAMラッシュ!!

TIME 19 POSITION 4/5

88年の伝統を持つマン島TTレース
実際の画面もこれに近いものになる

登場マシンのイメージモデリング。最高8台のマシンがレースを繰り広げる。対戦もあるぞ。

今回は映像表現的にもうちのスタッフが頑張^{がんば}っていて、8台通信対戦をやる関係上、1台のバイクとライダーに費やせるポリゴン数を抑え、テクスチャーを工夫することで、リアルさを出してくれています。さらにはトッププロレーサーのライディングモーションを補足研究することで、ポリゴンのライダーが本物の人間みたいに超リアルに動かせるところまできています。ここらへんのスタッフの頑張りは、ぜひショー会場で見てくださいね。まだ、JAMMAショーの時点では完成度は全然高くないと思いますが、そこで「ああ、セガが久々にに面白そうなことをやっているな」と感じていただければうれしいですね。年末の登場を楽しみにしてください。



1

ST-V
NEW TITLE

ファンキーヘッドボクサーズ

●ST-V基板●10月登場予定

ポリゴンゲームは、とかくポリゴン数を増やして、キャラクターをリアルにしてこそ意味がある、といった風潮があるようだが、そんな世間の常識を逆手に取って魅せてくれるのが、この「ファンキーヘッドボクサーズ」だ。デカ頭キャラ達が繰り広げる、ヒップホップなボクシ

ングシーンは、相手を殴った時に激しく変化する顔の表情と、ポリゴンがグニャッと変形する感覚がかなり心地よく、爆笑することうけあいだ。こちらJAMMAショーなどで実際に見て笑ってやってくれ。



視点は2つ。バックビューと、選手の視点からのものが用意されている。



誰がどう見てもレフェリーなのがスゴイ。声をあのジョン・ロビンソンが担当しているぞ。

音声にあのジョン・ロビンソンを起用!

このゲームでは「ジュリアナ・アズドキオ」氏がおなじみのアーティスト、ジョン・ロビンソンがレフェリーの声を中心に音声協力をしている。「ジョンの声がない」とこのゲームは成立しない!とプロデューサーの赤田氏が声をかけたところ、快く引き受けてくれたとか。ラップ風のBGMも最高!



声入れ中のジョン。あの通った声ゲーム中に響くぜ!!

名付けて「ボヨヨンシステム(笑)」はST-Vでこそ可能な表現!



セガAM3研プロデューサー
赤田 義郎氏

被りモノandカメラ目線で登場するのは水口氏と並ぶAM3研の名(迷?)プロデューサー赤田氏。「ばくばくアニマル」に続いてリリースする最高に笑えるボクシングを語るぞ。

赤田 〓この作品の企画が始まったのは、1年ほど前です。ずっと顔のCGというものを研究してまして、それをうまく使ったモノができないかなと考えてたんですよ。「それならパンチングゲームだっ!」って最初は思ったんですが、それだけじゃ面白くない。それで、実験も含めて実写取り込み映像でボクシングゲームをやるということになったんです。

今回の開発はST-V基板ということですが、じつはこれ、AM2研の開発ツールSGLを使ってないのが自慢と言えれば自慢です(笑)。それがど

うしたって言われればそれまでですが、難しい半透明の表現や、クリッピングの出し方など、見えないところでいろいろ苦労してるんです。

ちなみに、あのボクサーの頭って6ポリゴンにしか見えませんか(笑)。でも本当は256ポリゴンあるんです。顔をメッシュ状に切っまして、それにテクスチャーを貼ってあるんですね。我々はこれを「ボヨヨンシステム」と名づけてます(笑)。これは逆にMODEL2などではなかなかできないST-Vならではの表現なんです。え? サターンで

すか? とりあえずこのゲームは、顔さえ貼り替えちゃえば、まったく新しい作品になるので(笑)。期待してほしいですね。JAMMAショーでは、とにかく触って動かしてもらっただけで、絶対楽しんでもらえると思いますよ。

赤田氏より炎のプレゼント(1名!)

赤田氏がセガ入社前に手掛けた伝説の迷作(笑)「大田厚(FMW)」を氏の提供でプレゼント。P.104欄外を見よ!



MODEL-2
NEW TITLE

電腦戦機バーチャロン

●MODEL 2 基板●発売日未定

いよいよJAMMAショーで初公開されるロボットアクション。タイトルも「MS・ザ・バトル(仮)」から「電腦戦機バーチャロン」と決定した。8機種の個性あふれるロボットが、多彩な地形のフィールドで1対1で対戦する様は、ガンダム世代感涙のデキだぞ。銃撃戦、接近戦など熱いバトルは大型モニターの別視点でライブ中継され、JAMMAショー最大の話題をさらうはずだ。キミは登場を待てるか!?



どのロボットも基本ユニットとして背中にセガサターンをしょっている。ちなみに左上のロゴは本誌表紙でおなじみの有井氏が担当。カッコイイ!!



残念ながらまだゲーム画面は公開できないが、ショーには開発90%版を出展予定! 必見だ!

各ロボットは一定時間、一定の高さを飛行することもできる。立体感あふれる高速ロボットバトルは、まさに夢の一作だ!



ST-V
NEW TITLE

二度あることは サンドアール

●ST-V基板●10月登場予定

「タントアール」「イチダントアール」と続く「アール」シリーズの第3弾が登場だ!

初公開!
Scoop

あの名作が3度帰ってきた!

すでにセガの定番ソフトとなったと言っても過言ではない「タントアール」シリーズの最新作をここに初公開だ! 今回はST-V基板ということで、3DのCGを豊富に使用し、今までになかったタイプのゲームが満載なのだ。また、演出的にもストーリー性や中ボス戦などを盛り込み、前作をさらに上回る面白さに仕上がっているぞ。女の子とプレイするにはサイコーのゲームかも!? これもJAMMAショー出展予定だぞ。



ハデハデなタイトル画面。おなじみのCG風キャラ達は、ポリゴン化してさらにツヤツヤで立体感バツグンのキャラになっているぞ。



ミニゲームは相変わらず完成度が高い。1研の中川部長の話ではサターンに移植される可能性は高いとも。そうなればもちろん新しいミニゲームも入る?

演出的な部分も向上してプレイヤーを飽きさせない。ノッポとデブの手下を連れた女ボスが今回の相手!? 相変わらずヘンな連中が登場する。



セガが脱2D宣言!? これからはすべてが3D仕様に!



AM1研開発室にて。左はおなじみの中川部長。右は「サンドアール」企画担当の小田隆志氏だ。最後に、今後のセガのアーケードゲームの方向性も含めて、ショーの見どころなどを聞いたぞ。

本誌「サンドアール」の開発状況はいかがですか?

小田 60%ぐらいですかね。このゲームの場合、ゲーム数がいくつできているかが完成度になりますから。遅くとも10月には出したいですね。本誌 今回のゲームの内容は全部新規のものなのですか?

小田 はい。ST-Vはポリゴンが使えますから、ネタ的に3次元パズルができるんですよ。物体を回転させてこれはなんでしょう、とかって感

じで。ですから、非常にゲームを作る幅が広がりましたね。

本誌 今後はさらに3Dの方向に進んで行くというわけですか?

中川 業務用に関しては今後セガは特に3Dに進んでいくと思うんですよ。ポリゴンで物体を描いて立体に見せるというのが、本来の3Dの使い方なんです。最近ではビットマップのアニメ調の絵なども、CGで描けてしまうんです。それと、CGで作れば、他のゲームにもデータの流用

や蓄積がきくという点も魅力ですね。そういう意味で、ビットマップものはどんどん減っていくでしょうね。本誌 最後に今度のJAMMAショーに向けて、見どころをお願いします。中川 ショーにはこの「サンドアール」の他に、MODEL2基板のドッグファイトシューティング「スカイターゲット」を用意しています。こちらは単純に大迫力の空中戦を楽しめる娯楽大作です。ショーではぜひそちらのほうも見てほしいですね。

9月13~15日
IN 幕張メッセ

JAMMAショー直前のセガ新作リストをチェック! セガ史上最大最強の大作ラッシュは必見だぞ!

一昨年の「バーチャファイター」、昨年の「バーチャファイター2」のお披露目の場となったJAMMAショーだが、今年のセガは史上かつてないほどの超大作が一気にそろそろことになりそう。ショーでは今回紹介してない隠し玉も多数登場する予定だから、期待していいぞ。来月の続報も注目!



今年9月15日が一般公開日。当日は大混雑が予想されるが、行く価値は十分あるぞ!

タイトル	登場予定	開発	概要
スカイターゲット	10月	AM1研	「ウイングウォー」のスタッフが手掛ける3D戦闘機シューティング。バリバリ撃ちまくる快感が味わえるぞ。MODEL2。
二度あることはサンドアール	10月	AM1研	「アール」シリーズ第3弾。3次元パズルを中心に29種類のミニゲームが楽しめる。もちろん2P対戦もある。ST-V作品。
バーチャコップ2	10月	AM2研	人気CGガンシューティングの第2弾。1/60秒コマになったキャラの動きとさらに派手になった演出に注目。MODEL2。
CG新作格闘	年内	AM2研	AM2研が秘密裏に開発しているという正体不明の超新作。従来の作品とは違った新たなゲームが誕生する。MODEL2。
セガ・マンクスTT(仮)	年内	AM3研	伝統のマン島TTレースを題材にした体感バイクレース。ライダーの動きと、新しい体感筐体がウリ。MODEL2作品。
電腦戦機バーチャロン	未定	AM3研	ハイブリッドなCGロボットが1対1で対戦するアクションゲーム。大迫力の映像はガンダム世代を震撼させる! MODEL2。
ファンキーヘッドボクサーズ	10月	AM3研	立方体の顔を持つコミカルボクサーが繰り広げる爆笑ファイト。殴った顔が変形していくシーンは見モノ。ST-V作品。

【AM3研赤田氏プレゼント応募先】AM3研赤田氏入魂の幻ソフト(?)を1名にプレゼント。希望者はハガキで〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部「赤田さんのソフトをください。」係まで。なお、当選者は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

PRESENTED by

SEGA



セガAM2研

Vol. 9

Express Neo

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

いよいよ発売へのカウントダウンが始まった「バーチャコップ」シリーズの詳細続報の他、「バーチャファイター」のアニメ化、「VF3」最新情報などなど、今も見逃せない情報が満載だぞ！

サターン版「バーチャコップ」 品不足も解消!? 銃同梱発売決定!

年内の発売に向けて、急ピッチで移植作業の進んでいるサターン版「バーチャコップ」だが、このたびアーケード版と同じデザインで発売予定の光線銃「バーチャガン」のソフト同梱販売

が決定した！ サターンの周辺機器は、このところ重点タイトル発売時に深刻な品不足が続いていたが、今度は安心して買えそうだぞ。価格はまだ未定だが、11月24日の発売日は要チェックだ！

続々と完了する移植に注目!!



壊れるパソコンも入った!

先月は、ステージ3の開発途中の画面を紹介したが、移植でも一番難しいと言われていたステージ3の作業もほぼメドが立ち、見た目にもかなり完成してきた。細部にわたる見どころをチェックするぞ。

各キャラもバッチリ再現!



先月はなかった受付嬢も入った。他にも全キャラが再現されてきたぞ。

受付嬢を盾にしている敵を狙ってシュート！ ああ！ ガーン!!



アーレー!



そして2P同時も完成!



ご覧のように2人同時プレイも完成！ 敵の出現も一部で2倍に!!

正式名称 「バーチャガン」



セガCS開発設計本部
第二設計部 部長
樫修氏

サターンを含め、セガの家庭用機すべての周辺機器関係の設計を担当する設計部の部長である樫氏。「バーチャガン」の知られざる仕様などについて聞いたぞ。

5メートル離れてもOK! アメリカ版はオレンジ色に!?

——正式名称は「バーチャガン」で決定したサターン用周辺機器の光線銃。最初の対応ソフト「バーチャコップ」では、銃同梱でも販売されるということで、発売日までに生産数の製品部品を集めるのが大変だとか。まずは現状で決まってきた気になる内容について語ってくれたぞ。樫氏今回の「バーチャガン」は、サターン初の光線銃タイプの周辺機器となるわけですが、形状を「バーチャコップ」のものにしたのは、お客様からのご要望が高かったことと、現状で一番ソフトのイメージに合っているということで決定し

ました。仕様としては、アーケード版に比べ若干軽くなり(肉厚を2/3にしている)、スタートボタンもついています。また、精度のほうもかなり高く、画面から5m離れてもプレイできるようになっています。この手の光線銃は3m程度が標準的なので、なかなか高いと思います。また、トリガー部分の耐久度もセガ純正コントロールパッドなどと同様の50万回の連続使用に耐えられるものになっています。ちなみに、海外ではアメリカがオレンジ、ヨーロッパは日本と同じ黒になる予定です。日本での販売方法は、ソ

フト同梱タイプと非同梱タイプの2種類が出ますが、1つの周辺機器としては最高の販売数になればと考えております。



「バーチャコップ」には絶対(?)必需品の周辺機器。1丁だけでなく2丁買う人も多そう?

サターン版「バーチャコップ」



ただいま移植中のステージ2をキャッチ!!

現在、サターン版「バーチャコップ」は、ステージ3の移植作業のツメと並行して、ステージ2の移植にかかっているが、まずは先



テクスチャーが
よりリアルに!

サターン版は、アーケード版のものに比べて、地面の砂利のテクスチャーがよりキレイになっているようだ。各所に置いてある巨大なブルドーザー類も、パッチリ再現されているぞ。

月、開発チーフの磯野氏が予告していた通り、開発中のステージ2の画面を初公開しよう! シャベルカーやブルドーザーがガンガン迫ってくるこのステージは、起伏のある工事現場を突き進む難易度の高いステージだ。ちなみに、移植のほうは、ほぼ問題なくできそうとのことだから、期待していいぞ。詳細は来月の続報を待て。

ヒットマークもキレイに!



以前公開したものに比べ、敵に命中した時のヒットマークのギザギザがキレイに表示されるようになった。各部の改良も注目だ。

アーケード版



山あり谷ありの工事現場。ありとあらゆる場所から敵が総攻撃を仕掛けてくる。

サターン版開発インタビュー



サターン版
バーチャコップ
チーフ
磯野 貴志氏

いよいよお楽しみのオリジナル要素を始めます!

磯野氏 現在は、ステージ2の作業が進んでいますが、あれでもまだ30%というところですね。一番難しかったステージ3に関してはほぼクリアできましたので、2面も問題なく移植できるはず。今後はそろそろオリジナル要素のほうにかかろうと思ってますが、やるべきことはだいたい絞れてきています。とりあえず裏技的に入りそうなものを除けば、「アー

ケードモード」と「トレーニングモード」と「段位(ランキング)モード」といったところが入ると思います。他には、時間を見てオープニングデモを新しく作ってみたり、オープニングに新曲を入れたりする予定です。BGMは基本的にアーケード版と同じにする予定ですが、やはり、そういったオリジナル要素も注目してほしいですね。もちろん、これ以外

のオマケもユーザーや読者のみなさんからの要望を参考にして頑張りたいと思います。期待して待ってください。



アーケード版のアドバタイズデモ、サターン版には新たなデモが入るかも?

超速報

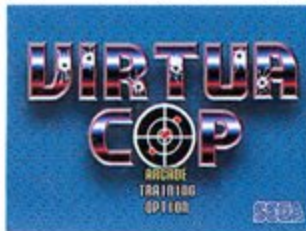
Scoop 2

これがサターン版オリジナルモードだ!!

その1つは射撃訓練モードと判明!

今月の最後は、上の磯野氏の話にも出てきているサターン版オリジナルのトレーニングモード(射撃訓練モード)をスクープキャッチだ! 今のトレーニングモードとは?

ころは、「ガンシューティングのトレーニングモードのようなもので、射撃訓練場みたいな感じになると思います(磯野氏)」とのことだが、これはこれで、ちょっとした息抜きにも遊べそうな、うれしいモードになりそうだ。こちらも詳細は来月号のお楽しみに。



現在できているタイトル画面には、トレーニングモードという項目が見えるぞ。

次号の詳細
続報を待て!

TIME:	2205	CD:	101
RESULT			
1.75	1ST WAVE	1.33	
1.92	2ND WAVE	1.73	
FOUL	3RD WAVE	0.00	
1.33	4TH WAVE	4.39	
1.33	5TH WAVE	2.33	
9.59	TOTAL TIME	10.23	

これが本誌発刊直前に入手したスクリーンショット。まだまだ形は不完全だが、どうやら結果画面の模様。よく見れば2人での競争もあるようだ。詳しくは来月お届けできるはずだぞ。待て

続報!

アーケード版「バーチャコップ2」始動直前!



サターン版の登場で、急速に注目度の上昇している「バーチャコップ」だが、先月公開したアーケード版の最新作「バーチャコップ2」も、いよいよ完成直前のところまできているぞ。アーケードへは10月頃に登場予定とのことだが、デキの

ほうは前作と同じボードを使用しているとは思えないほど、よりド派手でスピーディーなゲームに仕

上がってきているぞ。というわけで、今月中盤の山場ステージ2を中心に紹介だ。

各ステージはデモが盛り上げてくれるぞ!



最新作の「2」では、各ステージの導入にこのようなCGデモが挿入される。キャラの組合せも変化するぞ。

ステージ2は豪華客船が舞台だ!



ステージ2 (中級ステージ) は、豪華客船を舞台にして展開されるスリリングなステージだ。船内のバーや、レストラン、厨房など、目まぐるしく舞台は変わっていくぞ。もちろん、客船だけに民間人も多い。絶妙に(?)出てくる民間人の誤射には要注意だ。



バーの隅にあるジャズ楽団の楽器の陰に敵が潜む。楽器を撃つと音も鳴る?



前作同様、民間人を誤射すると、プレイヤーのライフが1つ減る。冷静に狙え。

そして最後の戦いへ...



最終ステージのステージ3は、地下鉄が舞台となる。いよいよ最後の戦いが始まる。



この先も、さらに新しい演出が、腕を磨いて待つ!!

「バーチャコップ2」完成直前インタビュー



デザイナー 廣吉 明人氏

すべてが派手にスピーディーに

廣吉 現在はだいたい90%ぐらいのデキなんです。今度のJAMMAショーでは一応完成版を出せるといいます。今回お見せしているステージ2は、屋外から入って、後は船内をグルグル見せながら回るといった感じで、前作のステージ3に近いノリがありますね。この後に続く最終面のステージ3は、いかに狭い列車の中でゲームを成立させるかで苦労しましたが、その分非常にスリリングな展開になったと思います。「2」では、1面から派手なカーチェイスがあったり、一方でサウンドのエフェクトで臨場感をあおっていたりして、全体的に派手でスピーディーに仕上がっています。前作からの圧倒的な進化をぜひ見てほしいですね。

同じMODEL 2の作品ながら、今回は慣れたかなりのグレードアップをはかったという「バーチャコップ2」見どころを直撃。



「DANCING SHADOWS」 オリコン初登場26位達成！

鈴木裕プロデュースによる「VF2」初のボーカルアルバム「DANCING SHADOWS」がオリコンのヒットチャートで初登場26位と、好調な売り上げを記録した。今回は、来月以降この曲をベースに新作CGつきで発売されるCGポートレートシリーズの見どころを聞いてみたぞ。他にも気になる情報が満載だ？



バーチャファイター CGポートレートシリーズ 10/13 ON SALE

10月13日にサラとジャッキーのCGポートレート集が出るのを皮切りに、毎月2〜3キャラ分が発売されていくこのシリーズ。各1,280円という低価格も魅力だが、それぞれに収録される新作CGの完成度の高さも見逃せない。今月はその一部を紹介するぞ。なお、5枚分のCDを買うと、抽選で5万様に非売品のデュラル編が当たるキャンペーンもある。こちらも注目だ！



Jacky Bryant

中村■今回のCGポートレートシリーズは、「VF3」を現在進めているスタッフ達の手によるまったくの新作CGがたくさん収録されていることがウリになっているんですが、作品のノリとしてはBGVというか、ミュージックビデオ風にまとめています。映像自体は、サタンの一番いいハイレゾモード（※704×480の高解像モード）で表示し、スクロール機能などを駆使して、ちょっとしたストーリーっぽい演出をもたせています。収録しているCGも、最初は10とか

15枚なんて言っていました。が、やっぱり4分以上ある曲に合わせてテンポ良く絵を見せるとなると、20〜30枚程度にまで増えてしまいましたね。たまたまサラのCGはストックが結構あったので、もう完成品に近いものにまで仕上がりましたが、ジャッキーに関し

てはまだCGの制作も含めて10〜20%程度といったところなんです。今後、各キャラに関しては、CG担当デザイナー達に曲を聴いてもらい、そのイメージに近いような映像を作ってもらう予定しています。もちろん、キャラによっていろいろ冒険的なことはやろうと思っていますが、例えば女性キャラの作品は、男性雑誌のような大人の雰囲気

を漂わせてたりする要素も考えています。逆に男性キャラに関しては、カッコ良さとかを追求したいと思います。中には技の連続写真的なものをカメラワークを変えながら入れてみるのも面白いかもしれませんね。

光吉■最終目標は、アルバムを100万枚売って、カラオケをプロログ21に入れることですが（笑）、本業の「VF3」やサタン版「VF2」の音楽制作も、これから本格化していく予定です。

中村■「ダンシングシャドウズ」の続編は、「VF3」に合わせて新キャラも含めてじっくり作りたと思っていますので、こちらも期待してください。

Sarah Bryant



バレエとサマーソルトキック。この絶妙な設定とそれを再現する高度なCG映像の説得力が素晴らしい。VF3スタッフが手掛けている今回のCGには、女性スタッフも入っているおかげで、キツめの表情が多いいつものサラと違い、非常に柔らかな表情のサラを満喫できる。この他にも海辺のCGが必見だ。

以前公開された花束を持つジャッキーのCGを本来作られていた遠景までひいたもの。よく見ると先月公開したフルサイドのサラと同じ別荘での出来事というオチがある。他には大と戯れるジャッキーなど着々と完成してきているぞ。

バーチャファイター3への道



メガドラ版「V.R.」取材時(93年8月)の鈴木裕部長と永田副部長(現CS R&D部長)。じつはこの時、鈴木裕氏は「何人かの武道家への実践取材を熱心に行い、右手を複雑骨折していた(内田一成氏より)」という事実を後で知ることになった。当時を物語る唯一の貴重な写真だ。



1992・12・24 Borneed

「バーチャファイター」が開発ツール上で産声をあげた瞬間。1体100ポリゴン以下からスタートしたキャラは、1年後1体2,000ポリゴン以上に成長し指の関節も動くようになる。



MODEL 1の姉妹作「バーチャレーシング」のラストに出てくるポリゴンキャラ達。最高11体のキャラの同時表示を果たし、次回作「バーチャファイター」の開発にGOサインが。

PLAYER SELECT 06



93年8月のJAMMAショーに出された時のキャラ8人。主人公アキラがおらず、代わりにシヴァというアラブ系(?)のキャラがいた。各キャラの名前が若干違うのも興味深い。

いよいよ開発も本格始動を始めた「VF3」。現在もアーケードのトップインカムを誇る最強の「2」を超え、「3」が目指すものとははたして何なのか? 数々の貴重な未公開映像と当時の回顧録を交え、「バーチャファイター」の足跡と未来に迫る短期集中連載。第1回目は1993年「誕生」編だ。

新たな時代の始まり...

1991年、カプコンが世に出した「ストリートファイターII」が空前の大ヒットを記録し、「ダッシュ」「ターボ」と次々とシリーズ化されていった中、セガはそれまでのメインボードである「システム32」とは別に、初のCGボードの開発に着手した。MODEL 1と呼ばれるセガ初のCGボードは、'91年に提唱された「セガVR構想」の一環として着手され、フラットシェイディングで毎秒18万ポリゴンを表示可能という、当時業界最高のリアルタイムCG描画を可能にした。だが「当時CGをゲームに使用することは、せいぜいレースやシューティングゲーム止まりだ」という考えが常識(94年10月28日・鈴木裕インタビューより)であり、それで格闘ゲームを作るなどということは、誰も考えたりはしなかったのである。

そんな状況の中、セガがリアルタイムCGボードを使い、格闘ゲームを作っているという噂が'93年の夏に出始めてきた。作っているのはかつて「体感ゲーム」シリーズで、数々のセガの名作を放ち、'92年にはMODEL 1ボード初の作品「バーチャレーシング」を大ヒットさせた鈴木裕。当時「BEEP! メガドライブ」誌(「サタマガ」の前身。〜'95年1月号)として、メガドラ版「V.R.」の取材をする中、彼自身の口からそんな話が出てきたのだ。「今すごいものを作ってるんですよ。5歳の子でも遊べるようなやつで、

かなり面白くなると思いますよ」。さすがに秘密の最新作だけに具体的な話はほとんどしてくれなかったが、「みんなから、だいたい反対されたんですけど、使うボタンはパンチ、キック、防御の3つだけ。今はガチャガチャとレバーを入れている中で、偶然入りやすい方向やボタンを研究してるんです。必殺技のコマンドとかは、この統計結果から作っていいこうと思ってるんですよ」とだけヒントを話してくれた。現在、アーケードで大ヒットしている「VF2」は、サラリーマンや子供に始まり、鉄人と呼ばれるゲーマー達に至るまで非常に広いユーザー層から支持されている。とりあえず初心者でもガチャガチャやればいろいろな技が出たりする。のが人気の秘密の1つと言えそうだ。だが、その陰には、当時のそんなコンセプトの成果が見え隠れしている。

「バーチャファイター」の企画が誕生するきっかけは、単に「セガとして当時人気の格闘ゲームを開発しなければならない」といったような市場的な理由からではなく、「ポリゴン技術ははたしてどこまでゲームに応用できるのか?」という技術者としての可能性の探求の到達点でしかなかった。「やろうとすると非常に難しい話なんですけど、もともとイモ虫とかいった虫の動きとか好きでして、あんな複雑な動きを再現したかったんですよ(94年7月・テレビ遊戯大賞席上にて)」と彼が言うように、人間の動きをリアルタイムのCGで再現するには、問題が山積みにな

っていた。例えば、パンチ1つを出すにしても、肘から先、二の腕、胴体とそれぞれの関節に複雑な3軸計算を瞬時で行う必要があり、その上、膨大な基データの構築も必要となる。また基本的にその技のデータをどのようにして作るかということ自体、大きな問題であった。

人間の体にセンサーを取りつけ、その動きをコンピュータに取り込んでしまう「モーションキャプチャーシステム」や、動きの最初の位置と最後の位置を指定すれば、人間のモデルでは実現不可能な動きもコンピュータが計算して作り出してしまう「インバースキネマティック」など、次々と新技術が導入され、問題は徐々に解決していった。「バーチャファイター」は、一応1〜5まで作ろうと思っています。もう少し制作期間に余裕があればいいんですが、とりあえず1でできなかったことは続編でやりたいですね(93年9月24日・鈴木裕インタビューより)。「1」ができる以前のこの時、すでに「MODEL 2では酔拳、螳螂拳もできますよ」という発言があったほど、鈴木裕という人物は、目の前のことだけでなく、遙かに先のことを見ている。「もう3では何をやるかも考えてますよ(笑)」。そう言った当時の彼の目には、すでに「3」の姿も目に浮かんでいたのであろう。「3」への道はすでに始まっているのである。

「VF3」最新情報は次のページへ!

1993年8月に初公開された「バーチャファイター」幻のフィーチャー

1993・8・1
Location Test



貴重な当時のロケテスト風景。この時はかつてないほどのインカムを記録。ジャッキーが主役抜いたのも注目。

1993・8・26〜28
in Jamma Show



8月のJAMMAショーバージョンには、現在はないトーナメントモードも! 派手な自前の衣装で出演するのはなんと光吉氏。

「バーチャファイター」は、'93年8月のJAMMAショーで初めて一般公開された。この時は、まだ必殺技の類はほとんど入っておらず、PPPKなどのコンビネーション程度の技が入っているだけだった。ショーでの評判は

幻のバーコードバトル



これが当時あった幻のバーコードバトルだ。持参したバーコードでキャラの強さが変動

上々だったが、当時の主力アーケード雑誌などの反応はまだまだ「ストII」一直線で、「VF」にはやや冷ややかだったのが印象的だ。同じショーで初公開されたナムコの「リッジレーサー」とともに新時代の幕開けがきたのだ!



この時はカプコンの「スバII」が発表され、まだ人気の高い時代だった。だが、ショー2日目の台風同様に、業界にも新たな嵐が近づいていた。



AM2研特別 インタビュー

AM2研部長

鈴木 裕

じつは取材時に鈴木裕部長からAM2研の新作CGゲームを見せてもらったが、残念ながら今月の公開はおあずけ。その全貌は、9月30日にソフトバンクから新創刊される「アーケードゲームマガジン」及び、来月号の「サタマガ」の速報を待ってほしいな。今後も話題が尽きないぞ。

アニメ放映と 「VF3」超最新情報!

急遽決定したバーチャファイターのアニメ放映と、水面下で着々と進められている「VF3」で決定したことは? 必読の最新情報だ!

Scoop! 「VF3」の新キャラ

「VF3」は苦勞の末 ついにメドがたちました

本誌■まず早速ですが、「バーチャファイター」のアニメ化が決定したそうですが、その経緯などを。

鈴木■アニメだけでなく、一部の漫画とも連動してのスタートなんです。今回のアニメのスタッフの方々が「忍空」とかもやってらっしゃるということで、主人公はアキラでいくことになりました。こちらが想定している視聴者層も、本来の「バーチャファイター」が持っている大人の雰囲気とは少し違って、やや低めに設定しています。それに合わせて、テレビに登場するキャラクター達も、気持ち的には5歳ぐらい若くしてま

本誌■アニメをやるといのは、も

ともからの希望だったのですか?

鈴木■当然アニメにしたいというのは以前からありましたよ。ただ、キャラクターの人気の伴わなければ、TV局の方からしても、ビジネスとして成り立ちませんから。そういう意味では、たまたまここにきて「バーチャファイター」というものが、それにたえうるものに育ってきたというのと、ちょうどそういうお話を持ち上がってきたという感じですね。

本誌■設定が5年ほど若めということ、ゲーム中の「世界格闘トーナメント」以前のお話になると?

鈴木■そうですね。話の中心はアキラが修行の旅に出るというものなんですが、その時のアキラはまだ「柔」の部分しか持っていないんですね。

日本人の好きな言葉に「柔よく剛を制す」という言葉がありますけど、

「バーチャファイター」アニメ化決定! 10月9日放映開始!

バーチャファイター Virtua Fighter



上でも話が出ている通り、なんと「バーチャファイター」のテレビアニメ化が緊急決定した! シリーズには、舜帝、リオン、デュラルなど、ゲームの「バーチャファイター2」までに登場する全キャラクターが総出演し、ある時は闘い、ある時は協力し、数々の困難に立ち向かう。今回の主人公はゲーム同様、結城晶。アニメ制作はおなじみ東京ムービー新社だ。10月9日からの放送は必見だぞ!

主人公アキラ

まだあどけなさ残る少年時代のアキラが本編の主人公だ。幻の八極拳と彼はいつかして出会うのか?



パイ

元気な16歳前後のパイ。「VF2」の基本版の半袖姿がピッタリ合っている。

サラ

ブライアント家の良女ながら好奇心旺盛。パイとほぼ同じ歳に見える?



影丸

意外と早くから登場する影丸。物語の上での役割は、結構重要そう?



ラウ

まだパイとは一緒に住んでいる頃のラウ。高名な料理人という設定はなし?



ジャッキー

大金持ちでカッコーイ車に乗る。またまた女性人気に火をつけよう?



ウルフ

無敗伝説に向けて、頭角を現し出す頃のレスラー時代か。後に親友となるアキラとの関係は?

あらすじ

数々の武道大会で優勝を手にした結城晶。しかしそれらの戦いの中で彼は虚しさを感じるようになった。折しも武道大会で優勝した品に対して祖父結

城晶は、「品、星が見えるか? 八つの星か」と呟いた。そして祖父の言葉の真意を探る旅に品は旅立つ。その旅の途中でパイ・チェンと出会い、パイの

トラブルが発端でジャッキーとサラのブライアント兄妹との出会いを果たす。そして、その他多くのキャラクターとの交流を絡め、物語は展開する。

待ち受ける数々の困難と困難の戦いの連続。そして品の「星に導かれた、星を求めての自分再発見の旅」が始まるのである。

は2人! 1人はやはり日本人女性!!

日本人はたいていここで終わらせてしまっていますよね。本当は「柔よく剛を制し、剛よく柔を断つ」で一節なんです。体の小さい日本人は、姿三四郎の時代から「小さい人が大きい人を投げる」といったところで終わってしまってるわけです。でも本来は、太極拳のように非常に柔らかく、能く舞うかのようにゆっくりした動きを見せる拳法でも、「柔に入り、剛に至る」のが信条になっているんですよ。逆に、八極拳は、元々が「熊歩虎爪」の「剛」の拳法なんです。最終的には「剛に入り、柔に至る」んです。要は拳法というものは柔も剛も両方必要なわけですが、アキラにはまだそこまでわからないし、表面的な部分で「柔術」にない「剛」の力に魅かれ、八極拳に興味を持っていくという感じなんです。

本誌■他のキャラクター達は、どんな絡み方をしてくるのでしょうか?

鈴木■なにぶん対象年齢が低めですから、非常に単純な絡み方をしますよ。アメリカのチャイナタウンで、アキラがバカみたいにご飯を食べてると、パイが誰かに追われてきて、いざこざの末、パイに出会う。そこから、サラやジャッキー達も絡んでくるといった感じですね。特にサラなんかは、洗脳される前ですから、やさしいサラで登場しますよ。いつもと違ったそんな楽しみもあるんじゃないでしょうか。

本誌■今回の鈴木部長の関わり方というのは、どんな感じ?

鈴木■ボーカルCDの「ダンシングシャドウズ」ほど深くはありません。このテレビアニメの他にも展開される漫画や、ゲームの「バーチャ

ファイター」で展開してきたストーリーと世界観を統一するためにアドバイスをする程度でしょうか。サラのペットの名前をチェックしたり、ブライアント家は悪者にしないでくれとか(笑)。ですから、僕らが許せる範囲での創作については、基本的にOKを出していますよ。とりあえず「バーチャファイター」という世界をより多くの人に知ってもらえるようなきっかけとなればいいですね。本誌■ところで、毎度恒例の(笑)「VF3」の近況ですが、何か決まってきたことはありますか?

鈴木■ずっと基礎研究中と言っていました(笑)、技術的な部分はほぼメドが立ちました。今回は技術的にも、かなり苦勞をしましたので、みなさんを十分驚かせられるものに仕上がると思いますよ。

本誌■先月の取材時は新キャラが4人になるか2人になるか……ということでしたが?

鈴木■もう言ってもいいでしょうね。2人で決まりました。1人は以前からお話してとおり、日本人の女性で、もう1人は男でちょっと太っちゃタイプです。この2人の新キャラは「3」の新しい技術が一番アピールできるキャラになると思います。

本誌■今度のJAMMAショーには何か秘密兵器が出るのでしょうか? 鈴木■そちらはまだ年末投入予定なので、まだまだ改良されていくと思いますが、また新しい方向性を出せる作品になると思います。ショーで出てくるアーケードの新作は、半年から1年以内にはサターンで遊べるようになるはずですから、みなさん期待して注目してほしいですね。

本誌■来月の取材も期待しています。

(8月4日、AM2研にて収録)

STAFF

強力なスタッフ陣にも注目!

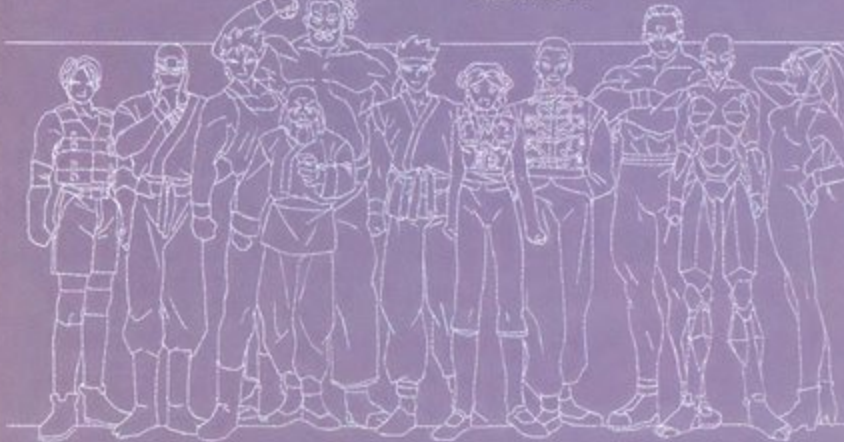
監督	殿勝 秀樹 (代表作「テックマンブレード」他)
美術	大野 広司 (代表作「魔女の宅急便」他)
作画監督	田中 良 (代表作「幽☆遊☆白書」他)
(キャラデザイン)	
シリーズ構成	上代 務
脚本	上代 務、吉田 玲子(千住 夏子)、笠原邦曉
音響監督	加藤 敏
音楽(BGM)	大堀 薫
主題歌	オープニングテーマ曲 エンディングテーマ曲
	「WILD VISION」 「くちびるの神話」
	作詞:石川 雅俊 作詞:友井 久美子
	作曲:佐藤 英敏 作曲:松本 俊明
	歌:林 浩治 歌:ピビアン・スー
	(東芝EMI) (東芝EMI)

上は今回のアニメ版の制作スタッフ。キャラデザイン担当の田中良氏は、みんなには「スーパーリアル麻雀PⅡ〜V」のキャラデザインや原画を手掛けた人といったほうが、わかりやすいかな。また、エンディングテーマには、アジアの妖精として人気急上昇中のピビアン・スーの歌手デビュー曲があてられるのも注目だ。「ダンシングシャドウズ」の編曲担当者・大堀薫による音楽も必聴だぞ!

Scoop! 声優はアーケード版「VF2」と一部同じに!

アニメ化というと、やっぱり気になるのはテレビ中の声の行方だが、今回は晶とラウの声は、なんとアーケード版「VF2」と同じ声の人が担当することに決定したのだ! ちなみに他のキャラは

ジャッキー(松本保典)、サラ(岡本麻弥)、影丸(梁田清之)、パイ(松井菜穂子)といった感じだ。オリジナルキャラのリュウ・カオル(権大興)、エヴァ(田中敦子)、ヤン・ウェイミン(松尾銀三)らにも注目?



初公開! 「VF2」 声優リスト

- 結城 晶:三木 真一郎(「キャプテン翼J」若林ほか)
- 影 丸:舟田 敬(各種CMなどで活躍中)
- ラ ウ:千葉 繁(「幽☆遊☆白書」桑原ほか)
- パイ:岩男 潤子(「マクロス7」サリーほか)
- 舜 帝:高木 均(「となりのトトロ」トトロほか)



多彩なセリフが楽しいゲーム中のキャラ。名セリフも聞ける?

上がアーケード版「VF2」日本語のセリフ(気合いの発声や勝ち負け時のセリフなど)を担当していた声優リスト(本邦初公開!!)だ。アニメ版と比べると面白いぞ?

放映 データ

- 1995年10月9日~
- 毎週月曜日18:30~19:00
- テレビ東京系列
- (※一部地域は時間が異なります)



ジェフリー

これだけではただの悪役に見えるが、登場はやはりオーストラリア近辺か。

リオン

また若く、勝ち気の強いリオン。ブライアント家との金持ち合戦が見もの?

舜帝

アキラの成長に一役買いそうな舜帝。中国拳法の達人の役割は果たして?

噂の秘技
大公開!

これが「バーチャストライカー」最後の裏技だ!

最強の隠しチームFC SEGAを使える!

先月号で「バーチャストライカー」の隠し技2つを公開したが、その中の最強チーム「FC SEGA」は、1コインクリアすると最強のCPUチームとして登場してくるだけでなく、じつは対戦時にプレイヤーのチームとして操作することもできるのだ。その使用コマンドは右の通りだが、こいつを使っていきなり対戦台で乱入すれば、相手がビビること間違いなし。全員が開発チームのスタッフというこのチーム。ぜひ試そう!



国選択画面で以下のよう
にコマンドを入れよう。

国の選択時に頭文字が...

- ①「S」で始まる国+スタートボタン
- ②「E」で始まる国+スタートボタン
- ③「G」で始まる国+スタートボタン
- ④「A」で始まる国+スタートボタン

成功すると、中央下部に噂の最強チームが出現してくるぞ。力は、はたしてどうか?



おつ、開発チームの三船敏
ちゃんへデイングシュート!



チームの 敏ちゃんに直撃!



バーチャストライカー
三船敏氏

少々登場の体感王と三船敏氏。最強チームの誕生秘話と使い方、そして気になる「2」やサターン版の可能性を直撃!

三船FC SEGAチームは、もともとエンディングの時のスタッフロール用に作っていたものだったんですが、メンバーの顔をデザイナーに作らせてみたら、思いのほかデキが良かったので、「じゃあチームを作っ

サターンへの移植は? 「2」をやってる ってホント?

ちゃおう」となりまして(笑)。オリジナルでユニフォームもデザインしてゲームの最後に入れてみたんですよ。選手の顔も、開発チームみんなの顔をわざわざ写真に撮り直してまして、顔の作りも普通のチームの選手よりポリゴンが多かったりします(笑)。本誌最強とされているFC SEGAですが、その強さのほどは? 三船「例えば、ブラジルやイタリアなどの強いチームは、FWならFWで、飛び抜けた能力を持っているんですが、一方でどこかに弱点となる穴が存在するんですよ。でも、このFC SEGAは平均的に選手能力が優れていて、全体的に穴がないのが

強みです。タイプとしては、4・4・2のダブルボランチになっていて、中でもボランチと呼ばれる中盤の2人は、能力が非常に高く設定されています。だから、守っても攻めても、真ん中で戦うかぎり、かなり有利なチームになっていますね。逆に言うと、対戦時にこのチームで乱入されたら、真ん中で戦おうとせず、サイドにどんどん振って避けてしまえば、なんとかかわたりあえるはずですよ。それと一応「最強」と言われてはいますが、それは1コインクリアして登場してくるCOMチームのこととして、COMチームとして出てきた時は、本来のものよりも計算上少し能力値が高く設定してあるんですよ。ですから、対戦の時に裏技を使って乱入されても、バランスが一気に崩れるようなことはないはずですよ。本誌とここで、噂されている「2」やサターンへの移植はいかがです?

三船「気持ち的に言えば「2」を作りたいというのは、ありますね。実際に「バーチャストライカー」が市場に出てから、直したい部分とかたくさん出てきましたし、今度は1/60秒コマで選手を動かしてみたいですから。ただし、こちらはまだ社内的には正式に決まっています。どうなるかはなんとも言えませんね。それと、サターンへの移植ですが、社内でいくつか打診したいなものはあります。ただ、以前にもお話ししたように、このゲームは完全にアーケードゲームとして、また対戦専用として、かなり割り切った作り方をしていますので、すべてをポリゴンでコントロールして、完全移植をするっていうのは難しいでしょう。うまくポリゴンとスプライトを融合してゲーム性をしっかり移植できれば素晴らしいものになると思います。本誌決定するのを期待しています。

AM2研ニユース

キャラクターグッズが次々と開発されている「バーチャファイター」の人気は、まったく衰えを見せないようだけど、現在セガ系列のアミューズメントセンター店舗では、イベント用のノベルティとして、右の賞品が用意されているのだ。ゲーム大会やイベントなど、入手できる機会は店舗によって違うが、ファンならちょっと見逃せない品だぞ。詳しいお問い合わせはセガアミューズメント各店にて。

セガアミューズメント店舗乙魅惑のキャンペーングッズが!

ITEM 1

ダンシング
シャドウズ・
Tシャツ



大ヒットセールス中のボーカルCD「ダンシングシャドウズ」の特製Tシャツ。表にはサラ、裏にはバイのビジュアルが施された両面プリントがうれしい。これは貴重品だぞ。

ITEM 2

バーチャファイター
イメージCG
フォトアクリルボード



ハガキサイズからA4サイズまで、上の絵柄が用意された豪華なアクリルパネル。A4サイズのデラールのパネルは時計つきだ!

NEW ITEM

バーチャ
ファイター
アイス登場!

最後にこの9月にロケットから発売される「バーチャファイター2」アイスも紹介しておこう。ガンガン食べてシールを集めろ。



【8月号プレゼント当選者発表】海外版「VF」攻略本(3名):茨城県・荒井正義、鹿児島県・松浦一郎、千葉県・中嶋弘/「VF」マーベルコミック(3名):埼玉県・今野志保、東京都・中山稔、千葉県・赤山夏子/マイクロソフト特製Tシャツ(3名):秋田県・飯田真吾、熊本県・豊海昌志、大阪府・河田誠二(以上敬称略)

AM2研情報局

VIRTUA SURF

通信版「デイトナUSA」とポリゴンジャンキー3?

●サターン版「バーチャファイター2」

に、テクスチャーマッピングをしていない状態のものをつけてほしいです。技術的にも難しいと思うし、「カクカク」のほうがいい人も多いと思います。(静岡県・クリ・16歳)

AM2研■確かに、テクスチャーを外すだけなら技術的には難しいんですが、そのままだと、みんなデユルのようにのっぺらぼうになってしまいますね。ゲームとして発売するには、やはり本格的にCGモデリングをし直さなくてはならないので、実現は難しいと思います。うちの有井も、じつは「カクカク」キャラが好きなので「これがVF1.5だ!」なんて言ってるんですけどね。

●単刀直入に聞きますが、通信対戦機能のサターン版「デイトナUSA」は発

売される予定はありませんか?(京都府・古園久也・15歳)

AM2研■現在、AM2研のサターンチームは「バーチャコップ」と「バーチャファイター2」に全力で取り組んでいますので、残念ながらその予定はありません。

●「VF2」に例えば「池袋サラ」と対戦というような、各キャラの鉄人と対戦できるアルゴリズムを入れてほしいのですか?(神奈川県・安田浩典)

AM2研■アルゴリズムを考えることは、まさにプログラムをすることそのものですから、AM2研以外の人のアルゴリズムを入れるのは、少々難しいですね。その代わり、現在みなさんはAM2研四天王が知恵をしぼったアルゴリズムと戦っているんです。ちなみに、池袋サラさんの本業はゲームプログラマーだそうですので、皆さんも意外なところで彼のアルゴリズムと戦っているかもしれませんよ。

●ジャッキーの爆走シネバック動画のデモなどをぜひ見てみたいんです。そういったデモや、開発中のサンプルをプレイできるCD-ROM本のようなものは発売できませんか?(北海道・金山伸弘)

AM2研■ジャッキーの爆走シネバックについては、今度ビクターさんより発売

みんなからの質問にAM2研スタッフが生の回答をしてくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張コーナー。先月は1回お休みしちゃったけど、今月もAM2研の耳寄りな情報が満載だぞ。見逃すな。



8月25日にビクターから発売された「VF2」攻略ビデオ「バーチャファイター2スペシャル」60分、5,800円(以前「サタマガ」で公開したジャッキーカーの爆走するシネバックデモも収録されている。見る価値あり)

される「バーチャファイター2スペシャル」に収録されています(※上の写真P.181も参照)。また、体験版やデータベースCD-ROMについても、いろいろ策を練っていますが、開発中のものはさすがにちょっと無理ですね。でも、年末開催予定の「ポリゴンジャンキー3」(ノ)では、またまた秘密のCG映像を公開しますよ。

●「AM2研」の「2」はどう読むのが教えてください。(愛知県・鈴木基久)

AM2研■「AM2研」と書いて「エイエムにけん」、「AM2」と書いて「エイエムツー」と読むのが主流です。ちなみにAMとはアミューズメントマシンの略です。

今月のサターン版名人

千葉県・久松大介くん

こちらは先月号で募集を一応締め切ったサターン版「VF」名人段位道場からの速報だ。今月はなんと千葉県の久松大介くんが、日本で初めてジャッキーの名人を獲得。これでアキラ、ラウ、カゲ(※リミックス)の名人が出たわけだが、残りキャラも募集中だ。各先着1名のみ賞品を!

ジャッキー・ブライアント

(クリアタイム)2'27"81
(技術点)200pts
(総合評価)927pts

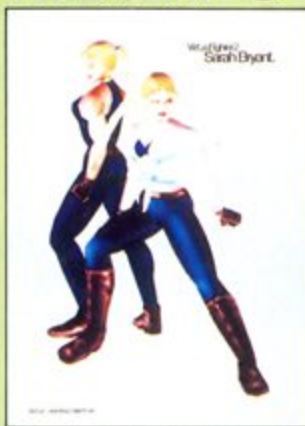


「出ると思わなかった」という久松くんには特製認定書とプレミアグッズを送るぞ。

今月のポスター

多数の要望に応え実現! ブライアント兄弟

恒例のAM2研の有井氏による「VF2」作品。今作についてのコメントだ。「今回のポスターは、サタマガ6月号表紙の「ジャッキーとホーネット号」です。読者のみなさんから『あの表紙をポスターにして』というお便りが数多く寄せられたと聞きまして、そうした要望にお応えするとともに感謝の意味を込めて制作しました。また、今回は両面ポスターということで、ジャッキーに対して裏面には過去に作ったストックの中からサラを選びました(有井)。ご感想待ってます。



本誌6月号の表紙で発表され、大反響を呼んだジャッキーと「デイトナUSA」ホーネット号を組み合わせたビジュアル。A2サイズともなると、細部までわかって迫力も満点。サラのCGも大人っぽくまとまっていて部屋に貼るにもグーだぞ。

ハガキ大募集!



AM2研と「サタマガ」編集部共同制作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

採用者から抽選で特製Tシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研特別プレゼント

続々出てくるAM2研関係のグッズからプレミア製品を含めた下の3つを用意。どれも持ってるだけで自慢できるぞ。

▼プライズキー人形セット



1名

8月からアミューズメントセンターのプライズ用に登場した「VF2」人形型キー。今回は、全キャラ10体分をなんとセットで1名様にプレゼント。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントへの応募も同じ宛先で「〇〇プレゼント係」まで送ってね。

▼バーチャストライカースポーツタオル



3名

雑誌社対抗AM2研杯ゲームトライアスロン用の特注品。門外不出のこの貴重品は、たまたまパソコン通信で業者が希望した物を製品化したとか。

▼ダンシングシャドウズ・Tシャツ



5名

左ページでも紹介している「ダンシングシャドウズ」Tシャツ(非売品)を5名様に、有井氏のデザインも見逃さない逸品だぞ。



発売前テストプレイ セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月はソフトが一気に集まる決算期だけに、なんと20本ものサターンソフトが集結！それに合わせてレビュアーも、いっしょに大人数が登場してるぞ。よく狙って、いいソフトをゲットしよう!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の“参考意見”としてご覧ください。

↓発売予定ソフト (9月8日～10月7日)

テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- バンダイ
- 5,800円(全年齢対象)
- SPT(アクションバスケットゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1~2人用(対戦)

モードは3つ。チームはドリールを含め6つだ。

人気漫画「スラムダンク」を3D視点でリアルに再現。多彩な技を駆使して勝ち抜け。

対象は女性? マニア?

「ファンなら買ってやつよね」というわけで買いました。「デモが美しい、音が聞ける」とひとしきり喜び、いざゲームへ！フェイクにビポットにリバウンドにスクリーンなどやれることはいっぱいあるのに、動きについていけて精一杯。結局単調なプレイしかできなくてトホホ。リアルな動きも最初は感動したけど、すぐに目が疲れて後半には集中力がガタ落ち。貴重な女性ユーザー向けソフト(笑)かと思いきや、結構難易度高し/かも。でも、アニメのビジュアルはよくできていて、いいです

7

Game Mania Group

女性ユーザーズ



- 青山ようこ
- 柳田理子
- 出口かおり
- K.Y.ありさ

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」の業務用を購入。睡眠時間を削ってプレイしてるのに、全然うまくならない。しょせんビギナーガールなのね。(ようこ)



- 渋谷洋一
- 作山軍曹
- ロンドン小林
- 居酒屋カゲ
- ガイア佐伯/他

おひさしぶりっす。ガイア佐伯っす。いろいろ仕事か忙しくて、なかなか休みが取れなかった自分にもついに休みがっ/あ、後ろから冷たい視線が……ううっ。

Guest Game Writers

ハイローラーズ



- TETSU
- ヨッシー
- 網島不二屋
- 猪野清秀
- 高坂亮一/他

時期から、いろいろと忙しくて、今月もまたレビューはお休み。でも、今月のソフトはすでに全部見て、どれを買うかはチェック済み。ああ楽しみ。(ジャム)

試合時間が長えよ

アニメーションビジュアル満載、神奈川主要チーム完全フォロー。ここまでは、ファンサービスとして良い。でも肝心のゲームは、キャラのドットが粗く、プレイ中のセッパ詰まった時などは誰だかわからないのが難。忙しいのに上の小さな窓を見ないと顔を確認できないのは少し辛いぜ。あと、ストーリーモードの試合時間の長さも、フルに40分強制ってのはないよな。まあ、対戦でなら時間設定はできるし、結構楽しめるからいいが。完全にファン向けのゲームだが、顔と名前を覚えられればなんとかなるぜ。(作山)

5

リバウンドはどうしたあ!!

Dr.Tの解説や、楽しいローディング画面など、ゲーム以外の部分は楽しませてくれる。だが、肝心のゲームの部分はうーん、という感じ。ヘンなところで細かいくせに、ゲームとしての楽しさに乏しいのだ。パスをもらってすぐにドリブルできなかったり、パス相手の位置が即座にわからなかったりと、バスケットゲームとしての状況把握がしにくいのはツライぜ。また、話はアニメと同じなので、原作漫画ファンには、少々納得いかない部分もある。いくらチームが少ないからって、津久武を出さなくてもいいんじゃない? (TETSU)

6

Break Thru!



使用サンプルの完成度 **99%** 難易度 **普** 平均点 **5.33**

- 翔泳社/BMGビクター
- 5,800円(全年齢対象)
- PUZ(つぶしパズル)
- バックアップ(2コ)
- 1~2人用(対戦協力) ●マウス対応

ゲーム中は途中セーブも可能。背景は3種類。

あのパジトフ監修最新作。テトリス考案者パジトフ氏監修最新作は「つぶしもの」。同色のブロックを消しまくれば。

全然やみつかないけど

これの一体どこが「プチプチ」なんだろう。単なる壁崩しゲームじゃんか。ってのが第一印象。だって、ひたすらパネルがなくなるまで消していくだけで、爽快感なんてないんだもん。また、対戦プレイだと連鎖への恩恵もつかみにくく、考えるより、とにかくつぶせて感じになっちゃう。これで盛り上がりつつ言われても、最初はそーとー難しいわな。ただし、手慣れた相手とやり込めば、徐々に奥深さも見えてきそう。1人でやるには、ちょっとツライけど、まずは「時間つぶし」から始めるといけそう? (かおり)

5

淡々とした気持ちになる

落ちモノパズルの亜流……なんだけど、ルールが大味なのでゲーム内容のほうも大味。パズルゲームの醍醐味である「ココをこうして……」というアタマを使うプレイがほとんどないので、つつい操作もテキトーになりがちだ。で、さらに良くないことにテキトーに遊んでいると、クリアしてもイマイチ達成感にかけしてしまうこと。これは2Pモードでも同じ。「テトリスフラッシュ」のような、もっとパズル性の高い問題集でも入っていれば、印象は違ったかも。なんか対戦しても、アツくなれないんだよね。(ロン)

6

本当に「ひまつぶし」ってか

ぶちぶちと時間内にブロックを消していく単純作業を何時間もやらせようってあたり、やっぱりパジトフさんはスゴイのかって思う(笑)けど、今回は派手さも刺激も少ないので、パズルゲームとしてはややツライかもね。順序をよく考えて消さなきゃクリアできないものでもないから、かえってブロックをつぶした分だけ、なんだかストレス溜まりそう。もっと仕掛けのあるブロックでもいっぱいあればね。でも時間制限のスリル感はいいと思う。中毒性よりも「本当のヒマつぶし」してならOKです。(ヨッシー)

5

発売予定ソフト

レイヤーセクション

9月14日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難 **8.66**

- タイトル
- 5,800円(全年齢対象)
- SHT(縦スクロールシューティング)
- 制限コンティニュー制
- 1~2人用(同時プレイ)

ビジュアルデモまで完全再現。細部まで完璧。

女性ユーザーズ

まとめて破壊するのが爽快

多くの敵をロックオンして、まとめて破壊するのが快感のこのゲーム。アーケードモードはほとんどそのまま、サターンモードも画面比率をかなりうまくやりくりしている。「メタルブラック」を彷彿とさせるパワーアップも気分いい。物語仕立ての面構成や敵の攻撃などがしっかりと練られており、典型的なシューティングというカタにはまったうえでの面白さが追求されている傑作だ。2P同時プレイは、足の引っ張り合いになりがちだが、これがこの値段でサターンで遊べるのなら、もう絶対文句はないでしょ。(楸田)

8

ハイローラーズ

コレでサターン買う価値あり

シューティング作りに関しては定評のある、タイトーならではの傑作。昨年発表されたアーケード版は、格闘ゲームブームに押されてそれほど目立たなかったが、ゲーム自体は各ステージの演出、ロックオンレーザの爽快感、ノリのいいBGMなどなど、昨今のシューティングものの中では頭ひとつ飛び抜けたデキだった。版權上の問題(?)でタイトル名こそ変わってしまったが、サターン版の移植度はほぼ完璧。TVを縦に立ててプレイすると、私にはアーケード版と見分けがつかません。年末の「ダラ外」ともども買いでしょ。(ロン)

10

ゲストライターズ

タイトル変更が残念

硬派なアーケード野郎と、次世代ポリゴン&ビジュアル旋風で食傷気味(だまされた?)というあなたに絶対オススメの作品。元祖ロックオンレーザの爽快感に、拡大縮小スクロールをうまく使用した熱い演出が素晴らしい。移植度も99%同じと言っても過言ではあるまい。だが、厳しいコンティニュー制限と難易度設定(※EASYモードがない)は、賛否ありかも。今作では'80年代テクノの香りを感じさせるZUNTATAサウンドと、「矢野顕子」的でエキゾチックかつ気持ちのいい女性性の歌声も◎。定番の1本にぜひ。(リアル)

8

将棋まつり

9月15日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難 **6.66**

- セタ
- 9,200円(全年齢対象)
- TAB(将棋ゲーム)
- バックアップ(3コ)
- 1~2人用(対戦)

地道な対戦だけでなく、こんなクイズもあるぞ。

これが本当の初心者向け

決して少なくない数の将棋ゲームをプレイしてきましたが、「初心者向けの将棋って出ないもんだなあ」とあきらめていました。が、ようやく1から将棋を覚えることのできるものが登場しましたね。本でも読んでルールを一から覚えてから……なんて考えてたら一生やらずに終わりそうだし。で、肝心の難易度ですが、駒落ちしてもキツイんですね、これが。まあいつもなら投げ出してしまうだろうけど、将棋クイズをやったり棋士名簿でも眺めてリフレッシュ。値段はちょっと高めだけれど、その分本格派よ。(ようこ)

8

データの豊富さならピカー

まず、この「将棋まつり」ならではの機能と言える「名局観賞」機能、コレがスゴイ。なにしろ'83~'93年の過去10年間にわたった名勝負の棋譜データを収録しているうえ、年度別から棋士別、さらにその勝負内容からも検索が可能という優れモノ。もちろん詰め将棋、将棋入門などのオマケもついている。サターンの将棋ソフトは数多く出ているけど、棋符の研究に使うならコレって感じ。将棋連盟特製グッズがもらえる懸賞問題がついているのもイカス。でも、棋士リストに例の件で引退した林葉直子がいるのはいいの?(ロン)

6

将棋連盟企画の将棋入門ソフト

今回は見たところ、ルールもよく知らないまったくの初心者向けの将棋ソフトのようですが、これがなかなか楽しい。将棋に興味を覚えた小学生や、大人には最適の1本かも。特に各種メニューの充実度はたいしたもの。棋士のリスト(なんと住所つき!)から、定跡の解説、特に詰め将棋の問題数がすごいです。でもね、問題はやはり価格。この値段はちょっと高価なんではないでしょうか。ま、それだけ、公認の本格派ソフトと考えればいいのでしょうか。初心者向けにいいソフトなだけ、少々残念です。(綱島)

6ワールドアドバンスド大戦略
~鋼鉄の戦風~

9月22日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難 **8.33**

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- SLG(ウォーシミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1~5人用(対戦) ●マウス対応

戦艦シーンの兵器は、カメラワークも迫力満点。

でもちょっと疲れるの……

まだ、3~4マップしかやってないけど、確かに超シビアな難易度だったメガドラの「アドバンスド大戦略」よりサクサク進む感じね。訓練値を導入した戦闘も機械的でなく血の通った感じでグーだし、なにより大戦初期のゼロ戦は、ほぼ無敵。でもなかなかB17は墜とせないなどなど、当時の兵器に関する制作者の思い入れが、伝わってくるような作りでシビレわん。それに、史実にない流行りの架空戦記っぽいマップや日本軍のキャンペーンなんかもあり、アブナイ香り漂わせた意欲作、スキになってもいいかしら。(ありさ)

8

じっくり遊んでみたい一本

演出に関しては、当然ながら過去最高のデキ。特にポリゴンを多用した戦闘シーンは、マニアならずともうならせるカッコ良さがある。内容のほうも凝り凝りのデキで、名作といわれたMD版の主役だったドイツ帝国軍に加え、大日本帝国とアメリカ合衆国もラインナップされているのがウレシイ。システムは従来のシリーズを踏襲しているから、ある程度SLGが好きな人なら、まずハマるだろう。ただし戦闘アニメの読み込み時間がやや長いので、アニメONで演出をとるか、アニメOFFでスピードをとるか悩むかも。(ロン)

8

サターン1台に1本の大作

メガドラユーザーを狂気乱舞させたあの「アドバンスド大戦略」の続編という肩書きに負けない内容を持つ、シミュレーション大作に仕上がってます。フルポリゴンで映し出される迫力満点の戦闘シーンや兵器群、前作に負けずとも劣らないマニアチックな内容と敵の思考の強さ、濃厚かつ奥深いキャンペーンゲームなど、涙モノの機能が満載。ポリゴンの兵器を参照しているだけでも大満足してしまうはず。あとはこれで初心者向けのガイダンスでもあれば良かったが。外伝でもいいから、露・英軍版もほしいところだ。(猪野)

9

↓発売予定ソフト

ブルー・シカゴ・ブルース

9月22日発売


 使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.33**

- リバーヒルソフト
- 7,800円(18歳以上推奨/2枚組)
- ADV(ミステリーアドベンチャー)
- 無制限コンティニュー制
- 1人用

●J.B.ハロルドシリーズ10周年記念作の移植。刑事となつて4日間事件を解決する。映像の合計時間は約100分。本格的な口ケも敢行

女性ユーザーズ

キッチンと推理する楽しみ

5枚組で出ていたパソコン版とほぼ同様の内容だが、サターン版は主人公の行き先が整理されていたり、日本語吹き替えで字幕を見る必要がないなど、全体的にユーザーフレンドリーなのが嬉しい。内容のほうは、制限時間内に事件を解決しなければならないのだが、1つ行動を起こすたびに時間が過ぎていくので、いわゆるコマンド総当たり作戦は通用しない。それゆえ、キッチンと推理する楽しみが味わえる。ムービーの画質が粗いため、心情読みとりシステムはややツライものがあるが、マルチシナリオは○。(柿田)

7

ハイローラーズ

ハードボイルドに酔える一作

オーソドックスな推理アドベンチャーなのだが、ビジュアル、BGM、セリフまわしなどの演出関係に雰囲気が出ていい。時間で状況が変化するストーリーはシビアだが、そこが楽しい面でもある。しかし、途中で強制的なゲームオーバーがあったり、聞き込みで同じセリフをしゃべられたりするあたりはやや悲しい。推理が楽しく、やりがいはあるのだが、終わってからもう1度というほどでもない。こちらの行動によって若干ストーリーが変わると言ってもわずかな程度だ。1発ものでもいいなら買って酔ってみな。(作山)

6

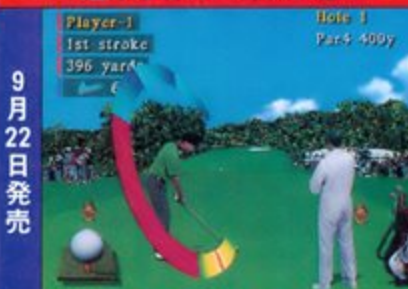
ゲストライターズ

J.B.はやはりJ.B.

演出面では、実写でハリウッドの俳優を使ったり、時間制限を取り入れたりしているが、ひとことで言うて「J.B.ハロルド・シリーズ」だなーという感じ。このシリーズは秀作もなければ駄作もない。すべてが佳作なのだ。ちょうどアガサ・クリスティの映画のソレと一緒。でも、それは決して悪い意味とかではなく、肩が凝らずに遊べるADVというコト。シリーズの十八番だった%による捜査状況の画面がなく、捜査の進み具合の確認ができなくなってしまったのは残念だが、大人が楽しめる貴重な作品だ。(リアル)

6マスターズ
遙かなるオーガスタ3

9月22日発売


 使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **8.0**

- T&Eソフト
- 5,800円(全年齢対象)
- SPT(ゴルフシミュレーション)
- バックアップ(10コ)
- 1~4人用(対戦)

 ●マスターズの記録に挑戦
ゴルフゲームの定番ソフトがパワーアップ。ポリゴン数が倍増され視覚的にもリアルに見える。ゲーム中でもこのように操作も

初心者もノープロブレムよ

今回はかなりいいデキですね。操作説明、コース説明ともプレイ中に見られるし、しかもコース説明は音声アドバイスつきという親切の極み。グリーン上の操作系がもっと詳しくあったら、さらにナイスだったけどね。操作性も良くビジュアルも飛ばせるのでストレスもほとんどなし。難を言えば操作の簡略化のためボールの打点を選べないので、短いショットでも風を計算に入れて打たなきゃならないってことかな。それとあいかかわずキャディの意味が感じられないこと。でもまあ、伝統ってことで、いいかな。(かおり)

9

とりあえずゴルフ親父は安心買い

歴史の長さから見ても、完成度から言っても、ポリゴンもののゴルフゲームと言えばこのT&E製「3DVRゴルフ」シリーズにつきますでしょう。デキがいい分、その後の続編が、若干のシステム改良とコース変更だけというのはご愛敬だが、このシリーズを超えるゴルフゲームがない、というのもまた事実。特にCPUパワーがアップした次世代機では、ますますT&Eは向かうところ敵なしって感じ。以前にも増してニョキニョキ動く実写人物や、高精細モードからワイド画面対応といった小技もさすが。ゴルフを買うならコレノ(ロン)

8

豪華絢爛順風満帆!?

CGと取り込み画像による各ホールの紹介や処理速度の速さなどは、すでに出ている「ベブルビーチ」より遙かに進化していて好感が持てる。「ナムコクラシック(古いノ)」派のオレはショットのシステムもすんなり入ることができたし、初心者にも問題はないだろう。また、ゲーム中にも見ることのできるゴルフ用語や操作説明などが、このテのゲームとしては申し分ないほど充実してるのも◎だ。個人的には、もっと1人でゆっくりプレイできるモードがほしいかなとあるが、本物を堪能できる1本と言えよう。(TETSU)

7ウイングアームズ
華麗なる撃墜王~

9月22日発売


 使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **4.66**

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- SHT(フライトドッグファイト)
- 制限コンティニュー制
- 1人用 ●アナログスティック対応

 ●歴代の名機で大空を駆ける
ポリゴンで展開されるドッグファイト。戦闘機は7種の名機の中から選べ、全7面

もう疲れちゃったよ……

デモは本当に超カッコイイんだけど、スタート直後の上官の顔で途端に気合いが抜けちゃう(笑)。でもって肝心のゲームだけど、敵のほうの数倍スピードが速い、結構近づかないとヒットできない、その上計器も見にくいと三重苦。敵は1面からオートリ作戦なんて使いやがるわ、バラバラに飛ぶので、いきなりダラダラ20分以上もかかってもうグツリよ。2面以降も敵が妙に堅かったりミサイルの嵐だったり、バランスがツラすぎ。せめてレベル設定ぐらいはほしいよね。ま、プロペラ機とか好きな方はどうぞ。(かおり)

5

ターゲットが見えないソフト

サターンでも「エースコンバット」のようなソフトが登場か!? と思うとハズします。機銃は当たりにくいし、ミサイルはまっすぐにしか飛ばないし、とっつきはあまりよくない。敵機の動きの先を読み、あらかじめ弾をばらまいておくように戦うと、やっとまともに戦えるようになるゲーム内容には泣けてきます。地面に激突しなかったり(なんと弾き返される)するのは初心者に対する親切心からか? リアルなフライトシミュレーターを求めている人は一気に興奮めだろう。デモビジュアルに感心されちゃイカン。(佐伯)

4

WWⅡ機にはそぞれれるが

WWⅡの戦闘機を基本とした構成のセンスには脱帽。オレの好きなライトニングやMe262がモデリングされた姿を見たときはヨダレが出たぜ。それだけにゲームの完成度の低さには大失望。シンプルすぎる背景やおよそドッグファイトとは思えない戦略性のない空中戦、意図の見えないミッションなど欠点を挙げたら切りがない。プレステの「エースコンバット」をやった後だと、その度合いはさらに加速する。素直にアーケードの名作「ウイングウォー」を移植してくれたほうが、うれしかったんだがなあ。(TETSU)

5

↓発売予定ソフト

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **7.0**

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)



ST-V完全移植+α
アーケード基板ST-Vからの格闘ゲームの移植。サタール版では新要素も追加された。

女性ユーザーズ

イメージ変わっちゃったな～

ゴールデンアックスという、やっぱりMDのアクションというイメージが強いので、対戦格闘ってのは違和感があるなあ。実際やってみると魔法以外はオーソドックスな作り。サタール版には、スピード調節機能もついて、かなり遊びやすくなってるけど、キャラの個性がもう一息なのがやや残念かな(みんないい味があるんだけど……)。でも、「そこまでやる(笑)?」っていうド派手な魔法はどれも見もの。目立たないけど、手堅くまとまった1本です。昔の作品のイメージは置いて純粋に楽しめば結構佳作かも。(ようこ)

6

ハイローラース

アーケードよりも難しい!?

もともとがST-V基板を使った作品のため、移植度はほぼ文句なし。ただし、サタール版はスピードアップ調整により、アーケード版に見られた処理落ちがなくなったところがポイントと言える。スピードアップすると、①連続技が増えた、②CPU戦がやや難しくなった、などの違いがある。つまり実際には移植というよりも改良版、と言えるデキなのだ。ただし、魔法をうまく使わないと爽快感に欠けるので、意外に上級者向けの格闘ゲームと言える。魔法主体で戦うことを覚えれば、結構遊べる1本だろう。(ロン)

7

ゲストライターズ

目立たなさが欠点だ

業務用の移植と見るよりも、サタールの作品が業務用で先に出たと考えれば、非常によくできた佳作だと思う。今までにない世界観と、チャンバラもののわりにサムスピよりも「格闘ゲーム」っぽいのがグー。ただ、それほど完成されているかといえば、そうでもない。判定の甘さやせっかくキャンセルしてもつながらない連続技など、一線級の格ゲーには一歩及ばないのだ。アカ抜けないというか、泥臭いというか。アクセスの遅さにも閉口だ。とはいえ、値段以上に遊べるソフトだから損した気にはならないが。(TETSU)

8QUANTUM GATE I
～悪夢の序章～

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- ギャガ・コミュニケーションズ
- 5,800円(18歳以上推奨)
- ADV(SFミステリアドベンチャー)
- バックアップ(1コ)
- 1人用●マウス対応



謎の惑星を制覇せよ!
海外でヒットしたバーチャルシネマの移植作。ゲートでつながった惑星を見たものは?

狙いか!? 混乱をまねく構成

まず物語だが、SF好きの私としては多少手厳しくなってしまう。最初から複数回のプレイを見込んでいるとはいえ、状況や用語はキチンと説明してくれないとツライ(ひょっとして翻訳の問題!?)。演出効果として狙っているのかもしれないが、イメージシーンと現実との区別がつきにくいのも混乱のもと。登場人物も、劇中で詳しく紹介すべきだ。突然髪型が変わって、誰だかわからなくなる人物もいるしね。これほど自由度を低くするのなら、お話として見応えのある構成に。そうでないなら、もっと自由にさせて。(楢田)

5

海外ドラマフェチは買い

ゲーム自体はCGムービー+実写撮り込みのアドベンチャーですな。導入部分の話がちょっとつかみにくいけど、海外B級SFテレビドラマっぽい雰囲気は非常によろしいかと。でもパッドでの操作が重いから、なかなか話が進まなくてブツ切りになりがち。会話のシーンも、ウィンドウがいろんな場所に出たり消えたりして、なんだかせわしないっす。マウスでプレイすれば、それなりに快適ではあるけど、ちっとばかり大ざっぱなデキながら、日本語吹き替えの妙味と雰囲気だけでイケます。変な意味でなく。(居酒屋)

7

深夜の海外ドラマ好きなら

よくあるインタラクティブムービーだろうと思って、軽くプレイするつもりだったのですが、要所要所にアドベンチャーや、遊びの部分があったりなかなか飽きさせません。サスペンスの要素もあるので、ついつい最後までプレイしてしまいました。深夜の海外SFドラマみたいですね、この作品は。純粋にゲームというには苦しいのですが、新世代機の機能でようやく実写ムービーをゲームライクに楽しむことが可能になった感じがします。主人公がヒーローとかでなく、人間的な弱さを持っているのがポイントですね。(綱島)

6

スチームギア マッシュ

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **6.33**

- タカラ
- 5,800円(全年齢対象)
- ACT(マルチジャンルアクション)
- バックアップ(4コ)
- 1人用



なんでもありのタカラ箱
蒸気で動く可愛ロボマッシュがクォータービューで大活躍。バズルや宝探しなど要素満載。

可愛いけどキツイかも

最初に流れるデモがメチャ可愛い! シナリオやグラフィックは、もろ女の子好みって感じなんですけど、中身は決して簡単じゃないです。この類は操作に慣れれば、あとはドン進んでいくんですが、マルチジャンルゲームってことで何種類かの操作に慣れなければいけないので、アクションが苦手な人は大変かも。見かけで敬遠しそうなマニアには、逆にそれがウリでオススメできるんですけどね。初心者用に2人協力プレイもほしかったけど、エンディングは感動的なので、ぜひ女性にチャレンジしてほしいな。(ようこ)

7

小刻みに楽しいが……

オープニングビジュアルがやけに楽しそう。内容は、システム自体が古いものの、アクションの要素が多く詰まっていて満足。動き方の種類も豊富で操作性もかなり自由だが、自由ゆえ操作の難しさがある。これが簡単になってたらアクションが少し苦手な人でも遊べたのだが、敵の攻撃も理不尽でなく、配置が良いので小刻みに倒せる。俺はココを評価したい。だが、全体的にまとまっているものの、画面が少々うるさいのが気になる。ちょっと気にかかる人は買ってもいいだろうが、それ以上のものはない。(作山)

6

重いようで薄味

単純でわかりやすいルール、かわいらしいキャラクターなど、とっつきやすい点は○。一度クリアした後でも楽しめるように、ちょっとバズル的な要素も加わっており、よく配慮されている。だが、少々薄味な感じもする。敵キャラの性格が単純すぎるため、1対1の駆け引きを楽しめなかったり、マップの構成も思ってた以上にシンプルで地味。途中でシューティング面のような、別のタイプのゲームをはさむなどの工夫も見られるが、全体的にどこか見たような仕掛けが多いようなのが残念だ。もう一歩かな。(OLIX)

6

◆発売予定ソフト

魔法の雀士 ほえほえポエミ

9月29日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.33**

- イマジニア
- 7,800円(18歳以上推奨)
- TAB(脱衣麻雀)
- コンティニューなし
- 1人用



鬼娘達が人間界に脱走。地獄に連れ戻すため、ポエミが魔法を使っちゃうもんね。でも何が偉いって負けたらポエミも脱ぐって点。脱衣モノなんだから自分も脱ぐっていう心意気が偉いじゃんか。でもって、敵を1回でハコテンにしてもちゃんと3回分のビジュアルが、手順を踏んで見られるのも○。麻雀を楽しむというより話を楽しみたい人にオススメかな。(かおり)

7

女性ユーザーズ

もっと話が長くて……

70年代アニメを思わせるこのビジュアル。なんかいいよなー。もの凄く強引でバカバカしい話だけど、この絵で納得いかされちゃうもんな。肝心の麻雀は配パイからしてすでにインチキ(笑)、しかもポエミは魔法使っちゃうもんね。でも何が偉いって負けたらポエミも脱ぐって点。脱衣モノなんだから自分も脱ぐっていう心意気が偉いじゃんか。でもって、敵を1回でハコテンにしてもちゃんと3回分のビジュアルが、手順を踏んで見られるのも○。麻雀を楽しむというより話を楽しみたい人にオススメかな。(かおり)

ハイローラーズ

これでいいのカーッ!?

軽すぎるノリは好き嫌いがあるからべつにいい。でも物語がダメ。強引な展開、ワンパターンを隠すための開き直り……最近の人はこんなのが好きな? さらにムービーの使い回しや静止画も目立つ。感心できる部分の少ないゲームだね。それに麻雀がメインなんだから、もうちょいシステムを作り込んでもバチは当たらんのでは? とても麻雀部分だけで遊ぶ気にはなれんよ。思わず「はあ?」という脱ぎっぷりも、どうだかね。良さげな絵と声優で期待させてアレじゃ悲しいよ。*とりあえず*的で、がっかり君。(居酒屋)

4

ゲストライターズ

ANO清水ファンなら……

アーケード「銀河任侠伝」「スケ番雀士竜子」を手がけ、MD「バトルゴルフアール」や、SFC「負けるな!魔剣道」のキャラデザイナー「ANO清水」。その最新作がこれ。個性的なキャラは、男の理想の形じゃなく、たくましく元気で好感もてる。残念なのはアニメーションがやや暗目で、脱衣が「オマケ」程度なこと。麻雀はイカサマ有りの3回勝負。初心者向けにガイド機能もあり、リーチ後のオートツモもある(どちらもOFF可)。でも買うユーザーが見えてこない。流行の絵じゃないし。誰が対象なのだろう。僕は買うが。(網島)

5

宝魔ハンターライム Perfect Collection

9月29日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **易** 平均点 **6.0**

- アスミック
- 8,800円(18歳以上推奨/2枚組)
- ETC(デジタルコミック)
- バックアップ(各1コ)
- 1人用



魔界の美少女ライムが妖怪退治に活躍するデジタルアニメ。CD2枚組で全8話収録。

もうちょい動けばねえ~

同日に出る「天地無用ノ」と同じくらい、好きな人にだけオススメというソフトですね。基本は漫画かアニメを見るのと同じようなもので、この類の絵が好きなら、ライムを知らない初心者(?)でも大丈夫でしょう。内容的には、思ったほどアニメーションが多くなく、ずいぶん以前に出たパソコン版からの大きな進歩を感じないのが残念かな。かないみかさんの声あたり(のみ?)が次世代機らしさを感じさせる点でしょうか……。PS版より、若干絵の動きがいいとのことですが、こだわる人には、わかるかな?(ようこ)

6

ゲームじゃないんですけど……

内容もあまり知らなかったこのソフト。いざプレイしてみると……何コレ、お話を追う簡易ムービーじゃないスカ。2枚組なのにアニメーションも少ないし、動きのほうもナニって感じ……。ま、デジタルコミックと言われてから見れば、こういうのもアリだとは思う。思うが、一枚絵で会話が長々と続くシーンがあるのはツライ(アニメ文庫って感じ)。オリジナルのパソコン版と比べれば声優さんやオープニングといった要素が増えているそうだが、全体的にはチョット寂しいものがあるな。お話はイイのもあるけどね。(ロン)

6

デキは悪くないが……

アドベンチャーというより、デジコミに近いシステムなんだけど、ここまでアニメを意識した1本道の見せ方にするのなら、いちいちコマンドを選択させる必要もなかったのでは? 「ゆみみ」のようにときたま選択肢を表示するならまだしも、ひとつの行動につき、そのたびにコマンドを選ぶというのは今となってはどうもね……。とまあキツイことを書いたが、テンボやノリといったものに関してはドタバタアニメ風の感じをうまくかもし込んでいる。この絵柄に抵抗を感じないのなら、結構楽しめるぞ。(高坂)

6

アイドル雀士 スーチャーパイリミックス

9月29日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **易** 平均点 **7.0**

- ジャレコ
- 6,900円(18歳以上・X指定)
- TAB(脱衣麻雀)
- 無限コンティニュー制
- 1人用



サターン版で乳首がなく、物語をかもした人気脱衣麻雀。今回は乳首も完全再現(笑)。

やっと乳首とご対面!

前に発売されたものと内容はほぼ同じだけど、やっとあるべきところにあるべきものがついてホッとしたね。ようやくこれで完全移植と言えるかな。で、麻雀のほうもあいかわらずライトなノリ。夢のような牌パイ+驚異的な引きの強さで三暗刻ぐらいは朝メシ前と、とにかくサクサク進めます。アクセスに若干時間がかかるけど、この程度なら全然平気。でもさ、せっかくだから乳首だけじゃなくてオマケグラフィックとかもほしかったよね。なんだか前に買った人がかわいそう。「金返せー!」ってか(笑)。(かおり)

8

悪い流れにならないければいいなあ

最近流行の「リミックス」ものだけど、ユーザーの心境としては「なんで最初からこれが出なかったんだろう?」と思うのがホンネだと思う。このソフトも対象年齢を上げ、アーケード版に忠実な作りになっているその努力(他にも音声バランスなど、細かなところも手が加えられている)はわかるけど、前作を買った人が思わずもう一度買うほどの魅力は感じられないというのが正直な感想。せめて「VFリミックス」みたいに低価格にするか、バージョンアップ交換(?)でもしてほしいよね。デキはいいので複雑な感じ。(佐伯)

6

乳首がついただけか!

まず前回発売されたものとの違いは2点。乳首があるということと、タイトル画面が異なるというだけである。すなわち、スタッフロール終了後にあるキャラのひとことや、サウンドテストの音符、スーチャーアイを使った時のボイスやアニメなどなど3DO版にあったがサターン版でなかった要素は今回も入っておらず、本当の完全版じゃないのが残念。付録の原画集は新しいものになる(Ⅱのキャラ紹介が入る)ということだが……。でもこれから初めて買う人にはノリの良さと手軽さ(+露出度)でオススメ。(高坂)

7

発売予定ソフト

出たなツインビーヤッホー / DELUXE PACK

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **7.33**

- コナミ
- 5,800円(全年齢対象)
- SHT(コミカルシューティング)
- 無限コンティニュー制/バックアップ(1コ)
- 1~2人用(協力)



またまた2本パック完全移植
おなじみの2本本得セットは「出たなツインビー」と「ツインビーヤッホー」完全移植

女性ユーザーズ

出たツイってば懐かしーな

毎度うれしい完全移植2本パック。今回も読み込みが速く、ストレスなく仕上がっているね。また初登場ベルの説明が画面上で行われるのもうれしい配慮。システムは従来通りなのですんなり入れるが、ボス戦はちょっとキツイかな。でも無限コンティニューのおかげで誰でもエンディングは見れるはず。半面「ヤッホー」はあまりにサクサク進んでしまうためあっけなくも感じるかな。また「出たツイ」がやや古く感じられるのも難と言え難。しかし「ヤッホー」のオープニングの歌詞

ってば、一緒に歌うヤツいるの？(かおり)

7

ハイローラーズ

コナミも変わったよね

「出たな〜」のほうは、元祖「ツインビー」を彷彿させるクラシカルなゲーム内容。ガッチンコ攻撃やタメ撃ちといった、イマ風な演出も一応あるが、プレイしているとなぜかホノボノとしてしまう雰囲気(でも、難易度自体はかなりキツイ)がある。それに対して最新作「ヤッホー」は、難易度も低いし、キャラクター路線によるカワイさを重視した現代版「ツインビー」に仕上がっていて○。前に出た「極バロ」パックに比べると、ややパワーが落ちた印象があるが、ゲームの歴史の1つとして買う価値はあるでしょ。好みで。(ロン)

6

ゲストライターズ

移植度も難易度もハイ

CDのシューティングでいちばん気になるアクセスがほとんど感じられず、プレイしてて心地いい。よほどのことがない限り処理落ちすることもなく、期待している人を落胆させない完璧な仕上がりが素晴らしい。てなわけでファンは絶対に買い。もちろんこれをきっかけにファンになるうという人にも勧めなくはないが、見た目以上にハードな展開に、ついてこれるか少々心配(まあ、フリーコンティニューだから大丈夫か?)。「出たな」は3年以上前のソフトだけど、ファンにはたまらんセットと言える。今後期待だ。(TETSU)

9

永世名人

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **6.66**

- コナミ
- 5,300円(全年齢対象)
- TAB(将棋ゲーム)
- バックアップ(3コ)
- 1~2人用(対戦) ●マウス対応



予測読みシステムが手強い
パソコンの名作が復活移植
コンピュータが人間の考えを予測して、思考時間を短縮

シャトルマウス大活躍!?

いかにもパソコンから移植しましたあノという、オーソドックスな将棋ゲームですね。ただ、注目すべきはパソコン版でやり慣れている人にはとても嬉しい、マウス操作機能が移植(?)されていること。今までなんかやりにくいなあと思っていた人は、きっとこれで快適な操作ができることでしょう(たぶん)。ちなみに、難易度はやや高め。お遊びの要素もありませんので、初心者にはちょっと敷居が高そうかな。ただし、定評のあった名作をこの価格(サターンの将棋ソフトとしては最低価格)で遊べるのは○。(ようこ)

6

手堅い作りに好感が持てる

テーマが将棋だけに、シブさがBGMなど随所にちりばめられていて手堅い作りだ。プルダウンメニューによるオペレートはマウスを使えばかなり快適なプレイが楽しめ、思考時間も短い。駒落ちなどの親切な設定など、将棋ソフトに要求されるものはほとんど押さえられており、棋譜のセーブ、自由なリプレイなど、本気で将棋が強くなりたい人にもありがたい機能が満載だ。やや持ち駒が画面隅にあって操作しにくいのが、将棋に興味がある人は買いの一品と言えそうだ。元はやや古いソフトだが、それを感じない良品。(佐伯)

6

快適なスピードの先読み将棋

柿木、AIに続き、パソコンから移植された将棋ソフト。音声による棋譜の読み上げや、BGMの追加はお約束。特徴の1つである「予測読み機能」を使った思考もスピーディーだし、強さもなかなかです。解答機能つきの盤面エディット機能も○。TVとかの詰め将棋の問題を解かせることができ、見やすいヒント機能を使ったり、COM対COM戦を鑑賞したりも可。マウス対応も含め、総合的に見て、初心者にもオススメですね。永世らしい機能として、過去の名人戦の棋譜も収録されており、上級者は挑戦が可能なのもグーです。(綱島)

8

シムシティ2000

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **7.0**

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- SLG(都市育成シミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1人用



最新名作を本家MAXISが移植
大ヒット作「シムシティ」の最新作を本家MAXISが移植
市長となり、街を発展させる

年代ごとの建物がナイス

待ってたんですよ、出てくるのを。もちろん目玉は建物の変化。1900年と2100年じゃかなり違いがあってそれだけで楽しめちゃいます。回転機能もナイス。全体的なデキもかなり良いです。システムもほぼ従来通りなんで混乱はないけど、今回は水道アイコンも追加されたのでヒマな時間が少し減ったかな。ただ気になるのが処理の遅さ。最大拡大画面でなら大丈夫だけど、ちょっと縮小すると途端に遅くなってキー操作も重くなるのはツライ。とはいえ元々ゆっくり箱庭感覚を楽しむゲームなんだから、まあ、いっか。(かおり)

8

可もなく不可もなく……

短いけど美麗なムービーで始まって少しドキドキしてたけど、いざ遊んでみたらシステムはパソコン版と同じ。あえて変更点を探すなら、建物の外観とかのビジュアル的な部分かな。完全移植を目指したところは、さすが本家と言えるんだけど、マウスに対応していないのはどうしてなのか? でも、ゲーム自体は秀逸なんで、前作にハマった人ならさらにイケるでしょう。パッドの操作だって30分も遊べば慣れるはず。ただ心配なのが処理速度だな。最初のうちは大丈夫でも、人口が膨れたらヤバいんでないっすか?(居酒屋)

6

パソコン版のまま

今までのサターンらしくないソフトがやっと出てくれて、個人的にはうれしい。パソコン版からの移植ではあるが、結構アレンジされている。特にこのゲームは、発展していく街を見るのが最大の楽しみなのだが、その建物が年代によって変化するようにになっている。未来なら未来っぽい、昔なら昔っぽい建物が建つってわけ。画面の広さやスクロールスピードには不満が残るものの、移植自体は本家MAXIS社の手によるので面白さには問題なし。パソコン版ユーザー以外は、ぜひ一度おためしを。ソニック像も必見。(OLIX)

7

◆発売予定ソフト

メタルファイター♥MIKU

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **90%** 難易度 **普** 平均点 **6.66**

- ビクターエンタテインメント
- 6,800円(全年齢対象)
- ADV(格闘アドベンチャー)
- バックアップ(4コ)
- 1人用



好評だったTVアニメをゲーム化した。主人公が近未来格闘技メタルファイターで活躍する。

TVのメタルファイターが迫る!

天地無用/ 魍皇鬼くらくCD-ROM for SEGA SATURN

9月29日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難易度 **普** 平均点 **7.0**

- ユーメディア
- 7,800円(18歳以上・X指定)
- ETC(データベース+クイズ)
- バックアップ(3コ)
- 1人用



マルチ展開中の人気アニメ「天地無用」の本格データベースソフト。マニアなクイズも。

ファンのために

女性ユーザーズ

セリフを洗練してほしいぞ

アドベンチャーというより育てゲーって感じ。バトルモード以外ほとんど話は勝手に進んでいくし、たまに出る選択肢もパラメータに影響があるだけ。で、肝心のバトルはというと、コマンド入りっぱなしじゃないので忙しく思えるが、じつは4つぐらい技を使い回せば勝てたりする。要はアニメライクに楽しんでくれるということかな。でも、取り込みアニメが見づらいし、話の展開も人によってダラダラ長く感じてしまうかも。やや中途半端な点もあるが、じっくり遊べる1本だ。アニメ版のファンの人ならどうぞ。(かおり)

5

本当に愛してる人だけに……

現在アニメが人気爆発中のこの作品。このソフトのためにサターンを買う人もいるという(笑)、まさにファンのため「だけ」の1本ですね。データベース部分は、最近ファンになった人から、天地燃え燃えマニアまで納得できるほど内容タップリ。ビデオの話が見れるのはポイントが高いのですが、それが早送りやや粗いのは残念ながらいいかな。とはいえ、内容が内容だけに、ファン以外の人は安易に買わないほうが身のため。逆にこれでこの世界にハマるのもいいでしょう。ちなみにX指定なのはちょっとHだから? (ようこ)

7

ハイローラーズ

アニメ世代のプロレスゲーム

原作は知りませんが、意外とノリが良く、サクサク遊べてしまった1本。パソコンゲームにあった女子プロシミュレーション「レッスルエンジェルス」に似てなくもないけど、リアルタイムバトルや各キャラの会話シーンといったゲーム進行のテンポがイイので、好印象を受ける。試合の組み立て方にもっと戦術性を持たせたり、「育てゲー」ライクなトレーニング部分に厚みを持たせればさらに面白くなったかも。中盤までは難易度もそれほど難しくなく、遊びやすいので、女子プロ好きなユーザーにはオススメだね。(ロン)

7

一般人無用!

ゲーム要素はカルトクイズ以外まったくくないが、資料、ムービー、音声のデータは膨大な量だ。ただし、パソコン版のデータを踏襲している、ビデオシリーズの第1期と番外編までしか収録されていないのが不満。また、パソコン版はマウスで項目を1発選択できたが、サターン版ではパッド操作のため項目やカーソルをスクロールさせなければならず、しかもその動きが遅い。操作環境向上のためにも、マウス対応にしてほしかった。とはいえ、ムック本が2,000円するのを考えれば、これはお買い得? (元祖王様)

7

ゲストライターズ

最優秀努力賞!?

デジコミとシミュレーションバトルをミックスしたゲーム。製作指揮とシナリオを手がけたのが、あのメガCD版「シルキーリップ」や「Aランクサンダー」の遠藤正二郎氏と聞いて納得。両作で不満だったアクセスや操作系のトロさも解消されて、とても快適に遊べるようになっているし、キャラのバストアップやバトルシーンのアニメ等、作画も統一されていてバラつきがなく、非常に丁寧さを感じる。次世代機ならではの目新しさはないが、制作者の職人気質がひしひしと感じられる1本だ。(高坂)

8

ファンならば必携!

インタフェースがよく練られていて、とても操作しやすい。寝ながら片手でできるほど完成されています。しかも、オープニングとエンディングをクレジット抜きで見られるとは、サービス満点。移植度としては完璧、ムービーがパソコン版より大きく表示されるのも○。でもその反面、画面表示のスピードがとても遅く、イライラさせられます。また画面が多少縦長なのが気になる。でも、これだけの情報量が入ってこのお値段。ファンならば絶対に買いでしょう。けどそれ以外の人には、無理して購入する必要はなし? (実戸)

7

編集部総評

この夏頃から増えてきたサターンソフトも、今月はさらにいい感じだね。発売済みソフトも、プレステとほぼ同じ数にまで増えてきたけど、今後は年末まで一気にいきそう。来月以降も要注目!

今月は個人的には断然「レイヤーセクション」ですね。下手でも何度もチャレンジしたくなる久々の秀作です。豊富な美少女ゲーも注目(笑)?(ようこ)

今月は本数が多い分、当たりハズレも多そうな月と言えそう。シューティング、スポーツ、SLGと秋にふさわしいソフトで過ごすが良さげ。(ロンドン)

順に行けば、「レイヤーセクション」「大戦略」「オーガスタ」「ツインビー」「シムシティ」あたりが狙い目ってところかな。秋の大豊作に感謝だね。(ジャム)

未着ソフトワンポイントチェック!!

信長の野望・天翔記

9月29日発売

完成度 **90%**

- 光荣
- 9,800円(全年齢対象)
- SLG(歴史シミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1~8人用(対戦)

光栄お得意の本格歴史シミュレーション最新作を家庭用機初移植。サンプル未着につき概要を紹介。

「天翔記」で初めて導入された武将の能力値が、現在値と最大値の2つに分かれているおかげで、才能はあっても経験が足りない、など細かく再現できるのがこの作品の魅力。ただし、成長させるのに手間と時間がかかる分、シリーズ最大の長所である遊びやすさが損なわれているかも。サターン版では、要素所でムービーシーンが挿入されるなど演出面の工夫がなされるが、アクセスタイムの長さやプレイ感覚が気になる。1万円を切る値段も注目。(爆弾岩)

アナログミッションスティック

9月29日発売



- セガ
- 7,800円
- サターン周辺機器
- 対応ソフト:「バンガードラゲーン」「ウイングアームズ」

完成度 **100%**

「ウイングアームズ」の発売に合わせて登場するアナログ方式のジョイスティック。詳しくはP.88へ。

アナログ方式のジョイスティックは、メガドラ時代には結局セガ純正品が出なかったが、サターンで早くもそれが登場し、高い完成度を見せているのが素晴らしい。スティックは左右付け換えが可能。しかも別売りスティックをさらに合体させて、2本スティックを実現できる将来設計も良い。また、アメリカ製のカッコイイデザインと疲れ知らずの受け皿も○。惜しむらくは、対応ソフトの少なさだが、「3Dロボット」や、まだ見ぬ「バーチャロン」もこれでOKか? (ジョージ)

MEGA・GEAR PARTY

for MD&GG users

メガギアも時代の流れにより
1ページに。担当男泣き

バーチャファイター(スーパー32X)
魔導物語 I (MD)
ソニックラビリンス(GG)



32X バーチャファイター

スーパー32X

●セガ/10月20日発売予定/価格未定/ACT/32M/2P対戦可能

このカラフルになった奴らを見よ!



意外なミスマッチ、真っ赤なカゲ! 投げられてるのは忍者らしい黒装束。一方、何色でも似合うジャッキー。オシャレさんですね。

噂のコスチュームカラーだが、写真を見れば一目瞭然。色は全8種、こんなにカラフルになりました。それぞれのカラーが個性を主張していて見た目もグッド。それからもう1つ気になる各キャラの特殊技だが、ほぼ入ったよう。完成度は80%というところで、期待はいっそう高まるばかりだ。

MD THE Ooze(ジ・ウーズ)

メガドライブ

●セガ/9月22日発売予定/5,800円/ACT/8M/1人プレイのみ

カルトゲーに幸あれ



社長の奸計にはまってウーズにされたDr. ジャックス。復讐の時は来た。全25面を突破し悪を倒せ! なお、コンティニューなどという甘っちょろいものは存在しない。



アイテムをとって体を強化。これはスピードアップだ。

今月のメガドライブソフトは8Mのアクションが1本だけ。しかも、妙なノリのデモにひかえめなグラフィック、そしてハードな難易度……。だが、その高いゲーム性は、熟練プレイヤーの欲求を十分に満たしてくれるはず。本誌も推奨のカルトゲームだ。



「フッフ、このわしが憎いねジャックス……」これぞカルトゲーム的センスだ!

中ボスの登場。奴も科学が生んだ犠牲者。だが倒さねばならない。



相手のスキをつき、大技を決める喜び。このしてやったり感がたまらない!

32Xユーザーだけの特権はまだある。みんなでわいわい楽しめるトーナメントモードは8キャラまでエントリー可。それに前号で紹介した視点変更。当然ノン・アクセスなので快適環境だ。

くりかえすが、この再現度は本物だ。見よ、そして驚け!



バーチャの象徴ともいえるリプレイ画面。やはりこれがないと勝った感じがしないよね。それから銀色のアイツも使えるといいな……。

GG ソニックラビリンス

ゲームギア

●セガ/11月発売予定/3,800円/ATC/4M/1人プレイのみ

スピンアタックでGOGO!!

ソニックシリーズ最新作! 今度は迷路で大暴れ。懲りないエッグマンは我がソニックに今度は迷路で挑戦してきた。広い高低のあるフィールドには、趣向をこらした様々な仕掛けと、行く手を阻むエッグマンの手下。得意のスピンアタックで蹴ちらせ! 今回はタメにより4段階の強さが調節可能で、最強は猛烈な勢いで駆け出すのだ。迷宮に落ちていたり敵が隠し持ってる鍵を3つ奪い、出口を見つけて次の面へ。4ステージごとに手強いボスキャラもいるぞ。



ソニックに会いたい! ならメガギアにおまかせ。今度もイキに大暴れします。

おなじみタイムアタックもあるよ。スピード感あふれる気分爽快!

迷宮には鍵のほかに、心強い味方のパワーアップアイテムもある。有効に使おう。

VIDEO-CD PHOTO-CD GUIDE EXA Electronic Book BR



サターンソフトのグラフィックデータ集に続き、いよいよゲーム攻略ソフトも登場！ビデオCDならではの特典も付いてたりして、これから期待のできるジャンルだぞ。

このページに紹介されているソフトは



ビデオCD

●ムービーカード、またはビデオCDデコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



フォトCD

●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



電子ブック

●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。



ヴァンパイアハンター キャラクターズ・ファイル



ビデオCDデータ集

◆ピクチャーエンタテインメント
◆発売中
◆3,900円
問い合わせ：03-5412-2919

ゲーム攻略ソフトが1つの進化を果たした！

アーケードシーンで絶大な人気を誇る「ヴァンパイアハンター」の攻略と設定資料などを収録。キャラクターごとの基本動作や特殊技、必殺技などのデータがコマンドディスプレイ付きで収められ、熟練のファイ

ターがどう操作しているか、一目瞭然だ。もちろん、ビデオCDだから好きなデータに即座にアクセスできるし、高精細静止画の資料、そしてエンディングまで入って、心ゆくまでヴァンパイアワールドを楽しめる。

ビデオCDだからデキル！



まずはメインで好きなキャラを選び、さらに見たいデータを選ぶ。画面表示も親切。



瞬時に見たいシーンにジャンプ。これでビデオより安いのがうれしい限りだ。



キャラクターズ・ファイルの目玉となるのは、ビデオCDだけの特典であるこの超キレイな静止画資料集。キャラデータの他に各ステージマップなども見られる。

なぜ Victor・JVC は サターンでビデオCDに力を入れるのか

今回紹介した3タイトルの制作には、日本ビクターのバックアップがある。その狙いとビデオCDの可能性を聞いてみた。

パーソナルインフォコム事業部
アミューズメント部

部長 **内山 皓之**



アミューズメント部
営業部長 **大木 正明**



編集部 サターンのビデオCDデコーダーはかなり好評だそうですね。実際に買ってみたユーザーからの反応はどうでしたか？

内山 「意外に綺麗だった」という声が多かったですね。特にVer. 2の特徴である静止画モードには驚きの感想をいただいています。

大木 オーサリング（映像素材をビデオCD化する）技術そのものもどんどん改良されているんですよ。

内山 我々はサターン用のビデオCDデコーダーを販売するだけじゃなくて、ソフト面にも力を入れていくつもりなんです。ハードの普及のためには、まずともなソフトがなければいけませんからね。

大木 CD-ROMという媒体自体はすでにゲームなどでなじみがありますから、例えばドラマティックなゲームのイントロ部分をビデオCDで見せて、ゲームで遊んだ後、またドラマで楽しんでいただくというような、いわゆるビデオCDとゲームソフトの連携という形や、それから今





バーチャファイターズスペシャル —ビデオCDエディション—



ビデオCDデータ集

- ◆ピクチャーエンタテインメント
- ◆9月15日発売
- ◆3,900円

問い合わせ：03-5412-2919



バーチャ2で究極の美技を目指すならコレ。ブンブン丸をはじめ、最強プレイヤーによる試合がコマンドディスプレイ付きで収録されている。開発スタッフのインタビューや、AM2研制作のCGデータも充実。ビデオCDのみのスペシャル画面も見られるというオマケもある。



開発者の1人である塚本氏のインタビューも入っている。活字ではない、「生」のメッセージをぜひ聴いてほしい。

え、あの映像もあるの!?

ショーの会場で流された演武デモ、そして関係者のみに公開されていたデモ画面が、ついにキミのサターンでよみがえる……!?



ロック座の天使たち



ビデオCDデータ集

- ◆ピクチャーエンタテインメント
- ◆発売中
- ◆4,200円

問い合わせ：03-5412-2919

コッチの方も充実してます。ストリップと言えば浅草ロック座。AVとはひと味違った趣があるってもんです。ショーのライブ感を再現したダイレクトビューで味わうもよし、直接お気に入りの天使にアクセスするもよし、ズームアップ機能で堪能するもよしなのだ。



小林愛美ら、売れっ子のステージを収録。観客を見ながら彼女達のプロフィールにもアクセスできる。



●引越しの時に一番地獄を味わうのはダンボールいっぱいの本。ましてや固くて重い辞書の類はうんざり。そういうわけで電子ブックの紹介をさせていただきます。特に事典や辞書など、どのくらいの容量で、どうやって検索できるのか知りたいのです。

(東京都・UG.) —電子ブックについての質問やリクエストはたくさん来ています。当コーナーが安定稼働したアカツキには、特集できると思っています、ハイ。それまでガンガン要望を聞かせて!

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2Fソフトバンクセガサターンマガジン編集部「CD BROS.」係あて

回のようなゲーム攻略ソフトのようなアプローチを考えているんです。

内山 こういったジャンルでゲームユーザーにインパクトのあるソフトを提供し、アピールすることによって、ソフト側からユーザーのニーズを沸き立たせていく。それが、メーカーサイドの責任だと思いますね。セガと提携してサターンを開発した4社の中で、ピクチャーとしては、「ハードとソフトを扱っている」という点にこそ、その存在をアピールするポイントがあるんじゃないかなと。

編集部 ゲームとビデオCDの連携ということですが、ゲームそのものについてはどうでしょうか?

大木 例えば、現在はシネパックを使って取り込んでいる動画を、同時にMPEGのデータとしても持たせておいて、オプション次第でクオリティの高い映像の方も楽しめるようにしたいですね。

実は、現在バックインビデオさんに協力させていただいている「湾岸デッドヒート」というゲームは、ビ

デオCD再生の部分盛り込んでいるんです。

さらにビデオCD自体がもう少し普及したら、動画はビデオCDのデータのみ、というような思い切ったソフトづくりということもあるかもしれないですね。

編集部 例えば、ポリゴンにビデオCDの映像をテクスチャーとして貼り込むみたいなこともできるんですよね。

大木 技術的な部分では問題ないんですよ。もちろんそのためにはかなりの投資をして、開発環境を整えなくてはなりませんが、実際にMPEGの取り込み動画を使えば、コストパフォーマンスもいいし、開発の時間短縮にもなるんです。

ソフトハウスにとっても、綺麗でスムーズに動く動画と高精細の静止画を楽に出せるというMPEG (ビデオCD)のメリットを生かせば、ゲームソフトだけでなく、今後は非ゲームソフトやカタログ類まで含めて、相当効果的な使い方ができると思

ます。そういう意味では広めやすい位置にはありますね。

内山 我々は、直接ソフトを開発・販売するという形ではなく、オーサリングツールを従来よりも導入しやすい価格で提供するということを通して、ビデオCDという新しい可能性を持つ分野の普及に貢献していきたいと考えているんです。

大木 ある専門学校では、資格取得のための教材をビデオCD化して、V・サターンとセットで提供してい

ますし、店頭でサターンを置いてビデオCDカタログとして活用し、販売に役立てようという話も実際にあります。

これはアクセスが早いということと、高速でランダムサーチが可能である上、静止画と動画の両方をミックスできるという点が非常に有効なわけです。

サターン、そしてビデオCDについては、こういう実用的な応用ももっと広がっていくでしょうね。



ビデオCD再生のためにはビデオCDデコーダー (日本ピクチャー)、カムムービーカード (セガ) が必要だ。どちらも19,800円で、もちろんまったく同じ性能だ。本体背面のスロットにセットしておくだけで、ビデオCDを入れれば自動的に判別してくれる。

次世代

裏技リーグ

ここだけの話、「レースドライビング」と「ペパルーチョ」にはまだまだ裏技が隠されているらしい。それはいいんだが、問題はいつ発見されるかってことだな。

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE



新・忍伝

●セガ
●サターン

64ビット級

ステージセレクト

ゲーム中にポーズをかけた後、ボタンを「A、B、A、B、C」と押すと、画面の左下に数字が表示され、1~9まで自由にステージセレクトが可能になる。

(東京都・ショウ侃)



左下の数字を方向ボタンで変えて解除しよう。前号の裏技も併用できるぞ。



クロックワークナイト 〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜

●セガ
●サターン

32ビット級

ボスキャラを操作可能にする

ステージ1とステージ2のボスが登場する時に、2P側のパッドで以下のコマンドを入力。すると、

うまくいけば2P側のパッドでボスキャラを動かせるようになる。
(東京都・クレージーハンマー)

1ステージボス



ボスがこっちへ来る時に2P側で「←→→+B+C」と入力。「→+B+C」の部分は同時に押すこと。



上下左右で移動、ZとCで高さ、Xで明るさを変化。A、B、Y、L、Rボタンは効果音が鳴る。解除はスタートボタンで。

2ステージボス



ゴリラ形態で手を上げて鳴いた直後に、2P側のスタートを押さえておこう。



このボスは左右で方向転換、Aで胸を叩き、Cでジャンプ。難易度がトレーニング以外なら、Bでトンガラをつかむ。解除はスタート。



RACE DRIVIN'

●タイムワナー インタラクティブ
●サターン

16ビット級

使用車種を増やす

アーケードモードからリアルモードでチャンピオンシップに突入したら、なんとかチャンピオンを抜いてゴールしよう。すると、各コースにつき1台ずつ使用できる車が増えるぞ。

(宮城県・末松洋・22歳)



→オリジナルトラックならフロッグスター、オートクロスだとアメリカンスターが登場。

←チャンピオンシップで勝つと車種が増加。スーパースタントならフォーミュラで……。



RACE DRIVIN'

●タイムワナー インタラクティブ
●サターン

32ビット級

3分間リプレイモード他

タイムワナー インタラクティブのロゴが表示されている時に、L、Rボタンを同時に押すと、牛の

鳴き声が鳴ってオプションなどに新しい項目が加わる。

(鹿児島県・内田正志・15歳)



裏技が成功すれば、メニューにチャンピオンのリプレイ、オプションに3つの項目が追加される。



チャンピオンのリプレイは、各コースの最速の走りが見られるのだ。



オプションの新項目にあるゲームモードの「バディー」は、2人交替プレイでのタイム競争ができる。「3分間リプレイ」は、プレイヤーの走りのリプレイを、そして「3Dモデルテスト」は建物などのポリゴンモデルが見られる。ちなみに、プレイ中にZボタンを押すと新たな視点が見えるので試してみよう。

裏技大募集!

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。ハガキの裏(封書も可)に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりや

すく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部「次世代裏技リーグ」係まで

64ビット級	セガサターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	セガサターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン 対応ソフト

20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年10月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



2 カプコン Tシャツ

非売品/提供:カプコン

サマーフェスティバルの入場者のみが手にできるTシャツ。行けなかったあなたに。



10名

非売品/提供:セガ・エンタープライゼス
国内では入手不能のファンタジックなイメージの大判ポスター。フレームに入れて永久保存するべし(命令)!

3名

5 「パンツァードラagoon」 海外ポスター

4 「ガンバード」 テレカ

1名

中村博文氏の原画による本作。ファンなら絶対ほしいはず。熱意を書いてくれた人優先かも。
非売品/提供:PSIKYO



3 ペパルーチョハガキ & バーチャステッカー

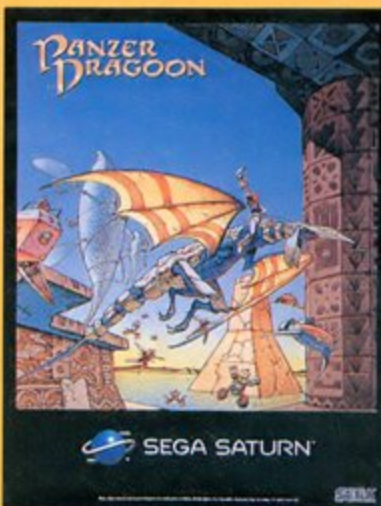
5名

非売品/提供:
セガ・エンタープライゼス
写真ではわかりにくいけど立体カードなんだよね。使うのはもったいない?

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募し

てください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月7日(当日消印有効)、発表は本誌12月号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)



提供:セガAM2研

バーチャ2の着色済みフィギュア。ステージのジオラマを自作すれば完璧だね。

1名

6 「バーチャファイター2」 リアルフィギュア全キャラセット

8月号読者プレゼント当選者

- ①お好みセガサターンソフト (20名)
神奈川県・青木千穂、埼玉県・飛鳥川智也、埼玉県・日向貴之、福岡県・久保田敏子、千葉県・小沢克博
東京都・三田基文、静岡県・村木一史、京都府・山内孝弘
北海道・田中幸雄、富山県・石原修司
山形県・中村裕美、鹿児島県・矢島和史、大阪府・西岡繁樹
群馬県・安田学、香川県・白川康幸
神奈川県・斎藤貴志、長野県・森野香奈、宮城県・芹澤晃
東京都・山崎克巳、茨城県・山根博昭
②海外版セガサターンバッジ (10名)
埼玉県・今野幸則、栃木県・星野浩輝、東京都・岡崎勝紀
東京都・鈴木陽子、愛知県・蛸川和弘
長野県・新垣勝之、千葉県・戸澤宣彦、愛知県・杉山祥子
茨城県・中島満寛、神奈川県・吉住祥一
③セガサターンゆみみくすREMIXうわわ (10名)
秋田県・正木俊之、福島県・塩健純、愛知県・黒岩美奈子
新潟県・福原格、埼玉県・松本好一
埼玉県・田中大士、新潟県・橋沢明子、東京都・長谷川武史
山梨県・吉田久司、島根県・川口憲明
④「ばくばくアニマル」オリジナルTシャツ (3名)
大阪府・田辺裕恵、愛知県・小松達也、栃木県・前田康広
⑤「バーチャスイング」全キャラセット (1名)
石川県・小林賢治

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

今年の夏は暑かったけど、今月のサターンの発売タイトルも熱かったね。「ダークセイバー」や「ドラゴン・フォース」などのRPGや「ストリートファイターZERO」などの大作も続々発表され、期待も高まる一方だ。本誌も近々リニューアルを予定。期待して待て!

セガサターンマガジン 11月号は10月7日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守
黒谷慶大/編集協力 石笠三千穂 政綱大介(ヘッドルーム) 藤森英明 稲元徹也(ターニングポイント) 田中 茂(メディアミックス)/アシスタント 小菅 誠 宮本義幸 ライター/折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 鈴木敦子 宮田公彦/レイアウト 渡辺 緑 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 猪苗代憲 しのらんど ゆみハウス ボックス/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 田中修一/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/Special Thanks MEGA FORCE (France)/写植 エストール ケイズグラフィック ズーム/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と(方法は自由)履歴書を編集部にお送りください(東京近郊にお住まいで編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

1995 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

姉のこころ

9月8日(金)

今日は、家族全員でレストランに夕飯を食べに行った。

食事の間、弟が父におねだりをはじめた。

なんでも、タイムワナーインタラクティブから今年発売されるゲームソフト

「バーチャレーシングサターン」が欲しいらしい。

父はあいにく遠回しな言い方で、「テストで100点を取ったらな」と言った。

弟が100点をとれるわけがないので、買ってもらえないんだと思った。

弟が非行に走るのも時間の問題のような妙な胸騒ぎがして、私は自分の

お小づかいの貯金をためて弟の誕生日に買ってあげることにした。

父は子供の気持ちがいらない人だと思った。



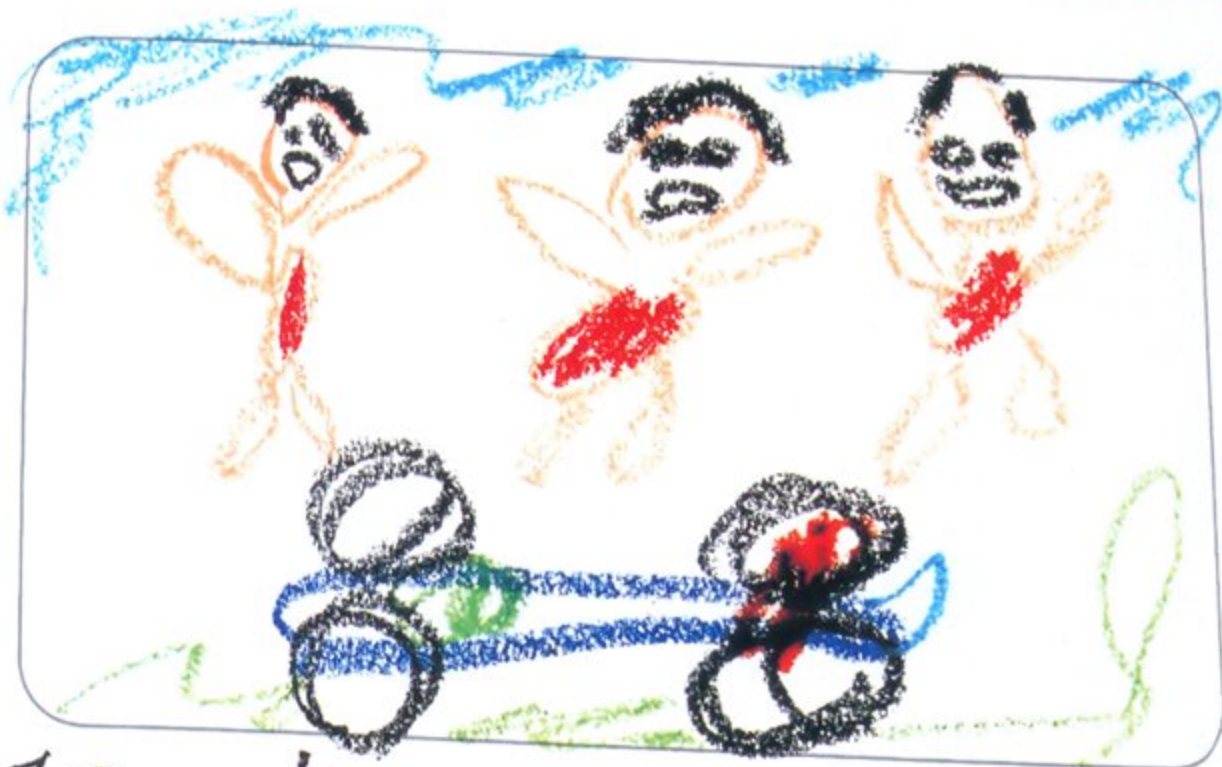
Virtua Racing

©SEGA ©TIME WARNER INTERACTIVE

バーチャレーシング サターン

95年末発売予定!! 価格未定

弟のきもち



9 がっしり（きもち）

てんき

きょうは、あとうさんが
がけタレーンを介して
きました。
ぼんは、バーチャル
ミニグサタング
とつてもほし
大きくならうた
バーチャルミニグサ
タレーンになりた
100%とらうたが
う。

SEGA™

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES.

第1弾 サラ・ブライアント／ジャッキー・ブライアント
10月13日 同時発売予定 1,280円(税別)



It has begun!

●
あのバーチャファイターのキャラクターがCGポートレートに
なってCD-ROMで登場

●
「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

●
「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット&カラオケを収録

●
他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも発売予定

Vol.2 Jacky Bryant



収録曲: Believe In Love

Vol.1 Sarah Bryant



収録曲: Dancing Shadow



Virtua Fighter 2



Virtua Cop



SEGA Rally Championship

Coming soon!

サターン専用ソフト
バーチャファイター2、バーチャコップ
セガ・ラリーチャンピオンシップの制作も快調!

●画面は開発中のものです。

すごいソフトは、
SEGA SATURN
セガサターン



株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



Printed in Japan

T1005503100546

雑誌05503-10

セガサターンマガジン

10月号

1995
OCTOBER

1995年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻10号通巻130号

発行人・編集人・発行人・編集人・知田 智
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-4-2
電話 03-5562-8100 編集03-5562-8125

定価540円(本体524円)